東方文化學刊

第十期　座上客常滿，ZUN 中酒不空

今宵且放浪，率性作女王 .... 華胥的餓鬼　2
——論酒神信仰、迪斯可與赫卡提亞的文化聯繫

精緻迷幻的眷戀，異夢纏綣的童年...................................... 陳征洋　37
——愛麗絲源流考

《東方》中的猶太教元素淺析 .... Tokibel　67

《東方》世界觀詞源學講義 .... 院長 each　91

營造同人社團間的交流網絡：東方 LiveParty 推手大米專訪............　148

第一屆「東方九聲壇」得獎作品..　173

逆時而上：《次元亂鬥 TCG》的緣起與現況　........奈葉應援隊隊長　189

中國前衛金屬核東方同音社團：DualInsomiNa 訪談..........................　197

二〇一九年六月

今宵且放浪，率性作女王

——論酒神信仰、迪斯可與赫卡提亞的文化聯繫

華胥的餓鬼[1]

前言：雜揉了各種典故的《東方》地獄

《東方 Project》中地獄的設定很混雜。

在《東方外來韋編 3》中，ZUN 說《花映塚》的劇情也和現在的《東方》有密切的聯繫，並說從那個時期開始《東方》就成為了包含輪迴在內的各種佛教觀念的作品[2]。

《東方花映塚》中可見 ZUN 對西方死後世界的化用，比如小町一般來說是三途川上的擺渡人，ZUN 卻為其添加了「死神」的設定，並加上了西方式的大鐮刀。還有不大明顯的，比如四季說過的「人活著便是罪」，和四季符卡中的【Last Judgement】。這些可能和基督教文化中的原罪或者審判神罰有所聯繫，表示的是西方世界主流的直線生死觀。

[1] 剛剛入門的考據愛好者，本科期間打算輔修《東方》學。 B 站專欄：https://space.bilibili.com/13819223/article。

[2] 〈萃／花／文 回顧 Interview〉，《東方外來韋編 參》，頁 46-47。

從「上海愛麗絲幻樂團」這個混同東西方文化的社團名稱，即可見 ZUN 是一直都有在引用西方文化的。然則《花映塚》中的西方元素用得還比較淺，ZUN 並沒有直接將西式的人物安排到幻想鄉的地獄裡，我個人猜測可能是西方基督教所建構的直線型地獄與東方佛教所整合的輪迴地獄不太相容，這樣就有可能和《東方 Project》世界觀中的某些核心觀念，比如污穢出現衝突。

到了《紺珠傳》時期，地獄方面的赫卡提亞與克勞恩皮絲，這兩位原型來自古希臘的人物的登場，或許表明了 ZUN 對俄爾甫斯教（英語：Orphism；希臘語 Ὀρφικά）[3]的思想這一和東方世界觀有較高相容性的文化的援引。那麼，我們從赫卡忒這個希臘神祇的故事與意蘊出發，或許就能找到一些可以幫助我們理解《東方》以及 ZUN 創作思路的視角。

一、赫卡提亞

赫卡提亞[4]的原型為希臘神話的赫卡忒[5]（英語：Hecate；希臘語：Ἑκάτη），這是目前中文世界《東方》圈較為眾所周知的；克勞恩皮絲的

[3] 赫卡忒與俄爾甫斯教有著相當密切的關係。俄爾甫斯教流行於公元前 7 世紀至公元 6 世紀，算是古希臘的民間教派，而與之相對應的則是正統的奧林匹斯教。此派的三個核心是具有人性的狄奧尼索斯偶像神話、靈魂不朽，以及靈魂轉世。

[4] Hecatia 可以看成 Heacte 與尾碼 ia 的組合，ia 這個尾碼在希臘的各種神，特別是女神之中很常見。但按照院長 each 的說法，ZUN 可能是利用了 catia 進行了捏他，即 catia→cadia →arcadia（理想鄉的）。院長 each 認為，比起各種-ia 希臘女神，ZUN 應該更熟悉各種理想鄉的命名，如《東方幻想鄉》就起過〈Arcadian Dream〉這樣一個曲名，再結合《東方三月精》第四部 14 話開始明朗的赫卡提亞新地獄構想，Hecatia 這個名字可能暗喻著“Hecate’s Arcadian Dream Towards Hell”。

原型為赫卡忒的手下拉姆帕德斯(Lampas)，瞭解這一點的朋友就比較少，更別說對這兩名角色的原型及其背後思想文化的考究了，遠少於同在《紺珠傳》登場的純狐和《天空璋》的摩多羅。這應該是因為我們大多數人對希臘神話的瞭解並不多。

現存文獻中最早記載了赫卡忒的，有赫西俄德的《神譜》（西元前 8 世紀）以及稍晚的《荷馬體德墨特爾頌》（約西元前 7 世紀）。其主要神職有「辟邪的守護者」(Propylaia)、「引導者和陪伴者」(Propolos)、「賜予光明者」(Phôsphoros)、「撫育之神」(Kourotrophos)、「地府的死亡女神」(Hecate Chthononia)。至於後世的文學作品如西元前 5 世紀的《美狄亞》[6]和 17 世紀初的莎劇《麥克白》當中，赫卡忒則更多與巫術、黑暗以及亡魂聯繫了起來，代表著人性的幽暗面、恐懼等等。

在《神譜》中赫卡忒被給予了很高的評價，有一篇專門獻給赫卡忒的長篇禱歌，共計四十多行，這是相當不尋常的做法。並且在《神譜》當中赫卡忒的形象屬光明，並沒有和地獄有太大的瓜葛。赫卡忒經歷了提坦(Titan)[7]和奧林波斯(Olympus)兩代神的演變，宙斯對她的敬重勝於其他神，她享有超越時間（克洛諾斯 [8]時代和宙斯時代）和空間（大地海洋和天空）的榮譽，相關描述如下：

---

[5] 或譯「赫卡特」。
[6] 《美狄亞》是歐里庇得斯（Euripides，前 480-前 406）所寫的悲劇，其中有美狄亞向著閨房內壁龕的赫卡忒起誓復仇的情節。相傳美狄亞還向赫卡忒的學習過巫術。
[7] 或譯「泰坦」。
[8] 英文 Cronos，古希臘神話中泰坦一族的神王，也是第二代的眾神之王。克洛諾

直到今天，凡是大地上的人類
依禮法向神們敬獻美好的祭品
呼喚赫卡忒，便有萬般榮譽
輕鬆而來，只要女神樂意接受他的祈求
她賜給這人財富，她恰有這種能力[9]

對赫卡忒撫育之神(Kourotrophos)的神職則有著這樣的描述：

赫卡忒雖然是她母親的獨生女兒，
卻在永生者中擁有一切榮譽。
克洛諾斯之子派她撫養年輕人，在她之後，
他們看見把萬物盡收眼底的黎明之光。
她從起初就撫養年輕人，享有這個榮譽。

特意將這兩點摘錄出來，主要是為了說明赫卡忒與俄爾甫斯教的關係。赫卡忒在《神譜》中的地位之所以如此之高。目前很多學者認為這是因為《神譜》中赫卡忒的部份被俄爾甫斯教的教徒所篡改，刻意拔高了其地位。赫卡忒在俄爾甫斯教的地位非常顯要，俄爾甫斯教的第一首禱歌就是獻給赫卡忒。另外，上引《神譜》的「同時享有大地、海洋和星空的榮耀」，非常貼近許多學者描述的關於史前時代「大母神」(Great

---

斯是宙斯的父親，後來宙斯推翻了克洛諾斯的統治，成為了新的眾神之王。
[9] 吳雅凌：《神譜箋釋》（北京：華夏出版社），2010 年 7 月。

Mother)的描述。在考古學者金芭塔斯(Maria Gimbutas, 1921-1994)的理論中，她將赫卡忒視為歐洲史前時代主宰世界、宇宙的大女神的遺留[10]。

讓我們接下來看《荷馬體德墨特爾頌》[11]中的赫卡忒的故事。這個神話的主要內容是：珀耳塞福涅(Persephone)被哈得斯(Hades)擄到地府後，珀耳塞福涅之母德墨特爾傷心欲絕最終到地府尋回女兒。珀耳塞福涅被搶走後，德墨特爾(Demeter)傷心欲絕，發誓如果找不到女兒，就讓土地荒蕪，到處饑荒。最後，宙斯答應她，如果珀耳塞福涅在冥界還不曾飲食沾唇，就可以把她還給德墨特爾。但珀耳塞福涅在花園散步的時吃了七粒石榴，這樣她就不能離開冥界，在德墨特爾的再三要求下，宙斯最後允許她三分之一的時間在冥界當哈得斯的妻子，三分之二的時間回到地上。當珀耳塞福涅到大地上的時候，萬物生長，一派生機，當她回到冥界，大地就會萬物凋零。

在這個神話中，赫卡忒聽到珀耳塞福涅的哭聲後將她聽到的內容告知德墨特爾，其後她陪伴德墨特爾前往赫利奧斯(Helios)處聽取作為珀耳塞福涅被擄走事件見證者，赫利奧斯講述當時他所見的情形；篇章接近

---

[10] 有關大母神崇拜可見氏著：*The Goddesses and Gods of Old Europe, 6500-3500 BC: Myths and Cult Images*, Berkeley: University of California, 1982.

[11] 沒有找到實體書，所以參考了百度貼吧中伊俊英所發的文獻。網址：https://rt.mbd.baidu.com/mtjq3zi?f=cp&u=1de4c21f68b47272

尾聲時，赫卡忒成為珀耳塞福涅從地府回歸時的接引者，起到引導和陪伴的作用[12]：

> 於是佩戴著明亮美麗冠帶的赫卡忒走近她們，
> 她頻頻擁抱神聖的德墨特爾的女兒。
> 自此以後赫卡忒女神便成為珀爾塞福涅的服務者和陪伴者。

這便是赫卡忒引導者和陪伴者(Propolos)神職的來歷，個人感覺珀爾塞福涅算是神話中與赫卡忒關係最為密切的神了。而在《東方紺珠傳》當中，赫卡提亞也確實以一個引導者和陪伴者的身份出現在了純狐的身邊。珀爾塞福涅與純狐的經歷還恰好有些相似之處，比如都經歷過親子分離的痛苦，都有母神的形象，等等。

赫卡的「倒貼」純狐應該也是有所本的：《神譜》中的赫卡忒其實有個特點，就是會輕易給予她喜歡的人庇護。比如在第 440 行有這樣的描述：

> 那些在翻騰而黯淡的海上謀生的人，
> 向赫卡忒和喧響的撼地神祈求庇護，
> 高貴的女神能輕易賜他捕魚豐收，
> 又能憑著喜好輕易使他得而復失。

[12] 參見呂冬：《黑暗中的光明——作為「持火炬者」形象的赫卡特研究》，東北師範大學碩士論文，2018 年 5 月。在百度貼吧上也能找到一份完整的《荷馬體德墨特爾頌》譯文，但翻譯得不是很好。

但給予庇護的前提是赫卡忒女神的意願，並且除了「給予」，赫卡忒也可以「掠奪」或讓人得而復失，這只取決於赫卡忒本人的心情，因而赫卡忒是一位「自願的女神」(Willing Goddess)，更是一位「任性的女神」(Willful Goddess)[13]。

另外，我想順便解釋一下赫卡提亞的符卡【異界「逢魔之刻」】。逢魔之刻是日本的一種說法，指晝與夜相交替的黃昏時刻。各種妖怪幽靈可能會在此時出沒。表面上看和赫卡提亞扯不上關係，但其實不無聯繫。古代日本人們多半不會在逢魔之刻外出，如果定要外出的話，就一定要帶上燈籠，並且如果碰到其他人，定要好好打招呼並確認對方也帶著燈籠；如果對方不能好好應答，並且沒帶著燈籠的話，就很有可能是各種妖魔鬼怪所化。而在古代的赫卡忒像上，無論是單面的赫卡忒還是三面的赫卡忒，其一個顯著的特徵就是手持火炬，在上面的故事中，赫卡忒也是在夜晚手持著火炬並與德墨特爾一同前進的。

[13] Clay Jenny Strauss, *Hesiod’s Cosmos*. New York : Cambridge University Press, 2003. p.135.

圖 1：一件收藏於紐約大都會博物館，年代為西元前 440 年的瓶畫，描繪的是珀耳塞福涅與赫卡忒等人從地府返回的情景，從左到右依次是珀耳塞福涅、赫耳墨斯(Hermes)、赫卡忒、德墨特爾。我們可以看到赫卡忒手持一對火炬，並回頭注視珀耳塞福涅的情景。

圖 2、圖 3：三面赫卡忒的雕像，其出現晚於單面赫卡忒。[14]

赫卡忒有著在夜晚中手持火炬的引導者形象，而最終赫卡特將尋求真相的德墨特爾交於他手，也就意味著黑夜過去，太陽升起。後來赫卡忒雖然成為了管理地獄入口引導者，手持火炬的形象依然沒有改變。所以赫卡忒手中的火炬就與逢魔之刻的燈籠類似，並且赫卡忒也確實在晝與夜的交替之時起著重要的作用[15]。

---

[14] 引自 Artemis Verlag Zürich and München, *Lexicon Iconographicum Mythologicae Classicae*（LIMC）VI, Switzerland:ISBN, 1992, p. 665. 666.

[15] 雖然《紺珠傳》中的赫卡提亞是不拿火炬的，但皮絲手上拿了火炬，這可能就是 ZUN 在引用時所作的些微改動。

《荷馬體德墨特爾頌》的故事也和俄爾甫斯教有著很大的關係，比如故事最後提到的俄爾甫斯教的厄琉西斯的密儀，就是為了紀念德墨特爾和珀耳塞福涅的農業慶節。

下面再來看看俄爾甫斯教的赫卡忒禱歌吧：

我歌唱迷人的赫卡忒，那道路與交叉小徑的女神，
她屬天，屬地，屬海，輕衣藏紅。
她多麼陰森，迷醉在亡靈中，
珀耳塞斯之女，孤獨之友，在鹿中歡欣，
喜愛狗與夜，威嚴無比的女皇，
不束腰帶，獸們於她身前吼叫，難以征服！
她護著公牛，守住世上秘密。
引路吧，你這魅誘群山、撫養青年的水澤神女，
我請求你，少女啊，參見我們神聖的秘儀吧
你待那總是滿心歡悅的牧人那麼親切[16]

首先說明一點，古希臘各版本的神話差異還是挺大的，俄爾甫斯教的神話與比較正統的奧林匹斯教神話就多有出入。我個人感覺，在這篇俄爾甫斯教禱歌中赫卡忒的形象與《神譜》中赫卡忒的形象相比，更加接近《東方》的赫卡提亞。並且按照往例來看，已經遁入幻想的民間宗教，也比較符合 ZUN 的創作偏好。在俄爾甫斯教的第一首禱歌中，赫卡忒應該是扮演了一個在密儀開始時的引導者的形象，並且赫卡忒在後世

[16] 吳雅淩編譯：《俄耳甫斯教禱歌》，北京：華夏出版，2006 年 1 月。後文提到珀耳塞福涅和狄俄尼索斯的禱歌，也是參考自此書。

也認為是地獄入口的看守者，或許和這有著密切的關係。於是俄爾甫教的牧人們在赫卡忒親切的引導之下，便陷入了瘋狂與迷醉的密儀當中。

而從公元前 5 世紀開始，赫卡忒就漸漸在冥府與冥后珀耳塞福涅混在一起，在天上與月神塞勒涅(Selene)混在一起，在地上與狩獵女神阿耳忒彌斯(Artemis)混在一起，其形象也越來越複雜[17]。再到後來赫卡忒的形象完全陷入了黑暗，大致就是莎士比亞《麥克白》中的赫卡忒形象，在該劇中，赫卡忒作為向麥克白作出預言的三個女巫的上級，與巫術和黑暗緊密的聯繫了在一起，其形象被布雷德利定格為「上等魔鬼」，這個演變過程涉及到俄耳甫斯密儀、薩拉丁銘文、中世紀神秘主義等因素，十分複雜，這裡就先不贅論了。

二、俄爾甫斯教與酒神

我認為，要理解《東方紺珠傳》中赫卡提亞與克勞恩皮絲的登場，及其對《東方》世界觀中地獄的影響。還是從與與赫卡忒關係密切，並且也具有輪迴生死觀的俄爾甫斯教入手較好。所以下面再看兩首禱歌：

[17] 赫卡忒和月神的關係還是挺密切的，有時會被看成月神的三相之一，比如在《浮士德》當中有阿那克薩哥拉斯向迪雅娜，盧娜，赫嘉德三名和一的月神祈求月亮落下的情節，其中的赫嘉德就是赫卡忒，這可能是赫卡符卡【月「Lunatic Impact」】的原捏他。

獻給珀耳塞福涅的禱歌

珀耳塞福涅，偉大宙斯的女兒，來吧，真福神女，
德墨特爾的唯一孩子，請接受這可親的祭祀。
普魯同的妻，你威嚴勤勉，傳撒生命，
領守大地深處哈德斯的大門，
髮卷迷人的普拉西狄刻，
德奧的純潔花兒！
歐墨尼德之母，地下世界的后，
宙斯在難言的私愛裡孕育了你，
狂烈之神歐布勒斯的母親啊，
你與季節遊戲，光芒靈動，
你端莊強大，盛滿果實，
流光溢彩，月牙為角，凡人們只迷戀你！
春天的女兒，愛那新草的氣息，
你在綠芽叢中赤裸聖潔之身，
你被劫去，在秋的婚床上。
對於苦痛的凡人，只你同為生與死，
珀耳塞福涅哦！永遠，你養育他們，你又毀殺他們。
聽我說吧，真福女神，讓土地長出果實，
請在和平中怒放，溫柔的手握健康，
讓生命得福，直到豐美的晚年，
神后哦，下到你與強大普魯同的王國。

珀耳塞福涅既是一位帶來生命的地母神，也是死亡的冥后，她在俄耳甫斯教中也有著重要的地位。上面故事中提到她在地上時萬物生長、在冥府時萬物凋零，便可解讀為古希臘人看到四季流轉，動植物出生成長死亡的反復過程的一種感悟，這種感悟可以衍生出輪迴思想，也自然能孕育出相應的神話。在《東方天空璋》中，隨著四季異變的發生，春夏秋冬與「土用」的交替，生命力與精神力的此消彼長，也正是體現了這一過程。

這種生死枯榮的感悟並非古希臘人的專利，而是大部分農耕文明都會有所生發的。《花映塚》中的一甲子，《天空璋》中的一年，分別代表了人與各種動植物的一生；古代農耕社會少見劇變，年年如此，每個六十年也都差不多，這便形成了一批類似的文化原型，於是各種各樣的輪迴信仰中，具有這方面性質的神祇，如印度的濕婆、日本的伊邪那美、希臘的珀耳塞福涅，在身為死亡之神的同時，也都帶上了母神的形象，死去的萬物無不回歸到了大地母神的子宮當中，準備著孕育下一次的新生。

狄俄尼索斯(Dionysus)

我呼喚狄俄尼索斯，咆哮的神，呼喝著「嗚誒」，
雙重天性，三次出生，神王巴克科斯，
神秘而野性，一對角，兩種形態，
渾身常青藤，純潔威武的牛臉神，呼喝著「嗚誒」！
你食生肉，葡萄為飾，樹葉作衣，雙年來慶，
最智慧的歐布勒斯。宙斯和珀耳塞福涅

在難言的愛裡孕育了你，永生的精靈哦，

聽我說吧，善心的神，溫柔完美的神

帶著你歡悅的隨從，降臨於我身吧！

在上面的禱歌中，狄俄尼索斯是宙斯和珀耳塞福涅的兒子，與俄耳甫斯的神祇札格勒斯(Zagreus) 合而為一。赫拉在嫉恨之中派提坦們劫走札格勒斯。提坦們用玩具吸引札格勒斯的注意，抓住他，撕成碎片，並生生吞下。雅典娜搶救了他的心臟。某個傳說還講到，宙斯親近塞墨勒，使她懷孕生下了第二個狄俄尼索斯。普羅克洛斯(Proeilus)在柏拉圖《蒂近歐》的注疏[18]裡根據俄耳甫斯的說法，稱這顆共有的心為「心智的」(intellectif)。至於狄俄尼索斯被分解的肢體，則象徵了「生命的繁衍力量」。在這事之後，宙斯懲罰了提坦們，用雷擊斃他們，從這些提坦的灰燼裡生出了人類種族。由於提坦咀嚼的札格勒斯之肉尚存餘香，故此從提坦而生的人類具有了某些神性，使得人類有可能眾神居於同列。不過，為了重新找回真正的根源，與神相連，人們必須擺脫肉體上的提坦因子，也就是經由「脫自」來通往狄俄尼索斯。正是出於這個目的，才有了各類形式的狄俄尼索斯秘儀或者俄爾甫斯教苦修。

俄爾甫斯教算是一種密教，有著各種各樣的密儀；酒神狄俄尼索斯是該教最重要的神祇，祭祀酒神的密儀給人的感覺是瘋狂而混亂，滿溢著高漲的激情，熾熱的生活，無節制的濫飲，肢解與生吞，性和力的放縱。對於這種密儀和教義，三島由紀夫在的《曉寺》中有著這樣的評述：

---

[18] 酒神信仰的發源地目前眾說紛紜，目前比較流行的說法是從埃及傳入的。

酒神來自亞洲[19]。這帶來瘋狂，淫蕩，生吸和殺人的宗教，正是為了「靈魂」所必須面對的問題而從亞洲傳來的。它那不允許理性的明析，不允許人和神停留在穩固的美麗形態裡的狂熱，恰似阿波羅式的希臘富饒的田野上空，撲天蓋日襲來的蝗群，轉瞬之間使田野一片荒蕪，把莊稼吃得精光。這恐怖的情景使本多[20]不由得與印度之行的體驗進行了一番比對。

酩酊大醉、死亡、瘋狂、熱病、破壞……這些邪惡的東西為什麼會如此迷惑人們，如此使人們的靈魂「出竅」呢？為什麼人們的靈魂會如此捨棄安逸黑暗平靜的家園飛到外面去呢?為什麼心靈如此厭惡平靜的停滯呢？

這既是發生在歷史上的，也是發生在每個人身上的事。因為人們一定感到，不如此就無法觸及那圓形的宇宙、那整體那全一。人們用爛醉如泥，披頭散髮，撕破衣服，裸露生殖器、血淋淋地活剝生吞……毫無疑問，如此程度地想用自己小小的指尖去觸及「全體」。

這就是經俄爾浦斯教團洗煉過，並變成秘密儀式的「憑靈」（神靈附體）和「脫自」（靈魂出竅）的心靈體驗。其中最初使希臘的思想向

---

19 編注：古希臘世界觀裡的亞細亞(Asia)作為地理名詞時，僅是概略地稱呼在希臘東方的地區，不比後世地理學家劃出的整個亞洲；作為神名，則是提坦巨人伊阿珀托斯(Iapetus)的老婆，阿特拉斯(Atlas)、普羅米修斯(Prometheus)等著名角色之母。讀到時要注意一下。

20 小說主角。

輪迴轉世延展的，正是這「脫自」的體驗。因為轉世具有的最深刻的心理源泉即是「恍惚」。[21]

並且，酒神狄俄尼索斯在本質上也是農業神，其被不斷肢解的過程，來源於釀酒時葡萄被搗碎的過程，而酒神本人也以兩年為週期，在特定的時間分別處於冥府或者地上。也就是說酒神其實是和地母神出自同源，代表著產生生命的力量。在俄爾甫斯教的觀念裡，肉是提坦的邪惡骨灰所生，而靈則保留了狄俄尼索斯的餘香，死亡之後，離開屍體的靈魂在冥府停留一段時間後，必須重新回到地上，附著在別的肉體之上，由此經歷無盡的輪迴。本來由於肉體犯下的原罪，即提坦等殺害札格勒斯之故。而地上的生活又添新罪，罪上加罪，人永遠也擺脫不了輪迴之苦。所以肉體上的提坦因子或許可以與《東方》中的污穢相比，既是輪迴進行的原動力，又是輪迴所帶來的結果；曾經被肢解並吃下的狄俄尼索斯的肉體，也就代表著不斷繁衍的生命力。

ZUN 曾經在 2011 年 10 月 28 日的第 15 回「第二攤」訪談中有過這樣的發言：

[21] 三島由紀夫著，竺家榮譯：《曉寺》，上海：上海譯文出版社，2014 年 4 月。

ZUN：大概大家眼裡的酒跟我眼裡的酒是不同的吧。大家把酒當成了一種香辛料。不對。酒是容器。

heppoko：你那是酒精中毒而已吧。

ZUN：（我說的是）**精神性的容器**。

heppoko：你那是酒精大毒而已吧。[22]

這可以視為 ZUN 多年飲酒的感悟。換言之，ZUN 認為在喝酒的過程中，人的精神離開肉體而進入酒中。這或許與酒神祭祀密儀中，人們「脫自」走出軀體的遊魂，轉瞬間能夠接觸狄俄尼索斯的神秘相似。這種瘋狂的生命體驗，讓我想到了《紺珠傳》中，經過純化的地獄妖精在月都靜海上的「Lunatic Time」，那種純粹的生命力，以及妖精們不斷死亡與復活的過程，仿佛有種酒神祭祀密儀的感覺。

《紺珠傳》五面令人瘋狂的妖精克勞恩皮絲，從立繪、音樂到符卡，無不帶著令人發狂的感覺，特別是當你被打到 P 點已空，可依舊撞死在三個月亮上的時候，大概都會產生一種想砸電腦的瘋狂衝動。雖然不過是遊戲打不過去，不會對現實產生什麼影響，但當我們聽著〈星條旗的小丑〉，集中十二分精神來扭彈幕的時候，便往往能得到一種沉浸其中的心流(Mind flow)體驗[23]。且《東方紺珠傳》的副標題「Legacy of Lunatic

[22] 譯文引自 https://thwiki.cc/-/18f5。編注：「酒精大毒」大約解作「酒精大中毒」或「深度酒精中毒」就可以了。雖然 ZUN 在 40 歲時在推特上發過體檢結果，肝功能還很正常。

[23] 個人精神力高度投入到某種活動上的感覺，是一種基於挑戰與技巧相互作用

Kingdom」，或許也能指向曾經在古希臘民間擁有巨大影響力的酒神信仰的遺緒。

在《東方三月精》第四部的第九話中，愛塔妮緹拉爾瓦在看到克勞恩皮絲的火炬的那個瞬間，就這樣想到：「**經歷過一次暴走的我就能夠明白，這個火焰的力量並不單純是瘋狂的團塊，而是生命力暴走了的火焰。**」克勞恩皮絲的火焰，可以使冬天的博麗神社生出茂盛的松樹，也可以喚醒河流的生命力。拉爾瓦經歷過的那次暴走，指的是《天空璋》中摩多羅所引起的異變，但克勞恩皮絲與摩多羅以及其背後所涉及的宗教和信仰並沒有直接聯繫，所以我猜測克勞恩皮絲的瘋狂，應該是來源於與之相似的酒神狄俄尼索斯信仰。並且在第十三話中，赫卡提亞說過「**消滅肉體和純化靈魂的過程當中都離不開大地之力**」，那麼，這個借助大地之力純化靈魂的過程，就可以和「通過酒神之力找回根源」的說法相通。

如此一來，我們便可以從赫卡忒，珀耳塞福涅與狄俄尼索斯三者之間，看到赫卡提亞，純狐與克勞恩皮絲「一家三口」的影子[24]。

的心理現象，一般會伴有高度興奮與充實感。在遊戲設計過程中，會通過合理控制難度以及操作技巧，來使玩家獲得這種體驗。

[24] 皮絲的原型拉姆帕德斯，在夜晚降臨時會手持火炬，協助赫卡忒進行巫術儀式，而赫卡忒之所以成為巫術女神，與她在俄耳甫斯教密儀中的作用，有著密切的聯繫。那麼這樣看來，皮絲的火炬能喚來酒神的生命力，也在情理之中。

圖 4：《東方三月精》第四部第九話下，頁 16

尼采在《悲劇的誕生》中，對酒神現象有著這樣的評述：「不斷向我們顯示個體世界建成而又毀掉的萬古常新的遊戲，如同一種原始快樂在橫流直瀉。[25]」也就是說，酒神文化的背後，其實是古希臘人對生命流轉的感悟。古希臘哲學家赫拉克利特曾經說過：「除了生成，我別無所見。不要讓你們自己受騙！如果你們相信在生成與消逝之海上看到了某塊堅固的陸地，那麼，它只在你們倉促的目光中，而不是在事物的本質中。[26]」世界上的一切不過是赫拉克利特的生成之火，因而在這種流動統一的哲學裡，「憑靈」和「脫自」合而為一，「一」即是「多」，於是在超越了時間與空間之後，小我消失，便可輕易實現與宇宙的合一。

我們畢竟不是古希臘人，或許不太容易真切地體會酒神祭祀中的那種集體瘋狂，也不必強求。用比較方便理解的角度來說，酒神祭祀的儀式其實是當時人民情緒疏導的一種出口，對於日常生活中被壓抑的女性更是如此，當瘋狂的狀態顛覆了理性，階級界限、性別界限都變得模糊，長期被社會壓抑的內心也便得以發洩。

摩多羅神被賦予了戲曲之神的神格，可能也是因為，充滿生命力的瘋狂密宗儀式，漸漸演化為較為文明的能樂舞蹈。對古希臘人來說，戲劇的演出始終是狄俄尼索斯祭儀的一部分。按照尼采的說法，日神阿波羅是使人沉溺於夢而忘記生命的痛苦，酒神狄俄尼索斯則是讓我們相信，不管現象如何變化，事物基礎之中的生命仍是堅不可摧和充滿歡樂的。

---

[25] G.科利、M. 蒙梯納里編：《悲劇的誕生》第一卷，《校勘研究版尼采全集 24》，慕尼黑：德國袖珍圖書出版社，1999 年，頁 153。
[26] 轉引自何泳瑞：〈酒神視角下的尼采哲學〉，《西昌學院學報（社會科學版）》，2017 年 9 月。

這兩者理性與非理性的相互結合與相互制約，便形成了古希臘的悲劇，就好似在月都的極端穩定與地獄的極端狂放之間，運行著一個充滿張力與拉鋸的幻想鄉。

圖 5：狄俄尼索斯的面具，雅典國家博物館藏。面具是狄俄尼索斯的重要飾物，他本人也是面具之神，在戲劇中，人們借助於面具完成角色的轉換;在狂歡節日上,人們借助於面具模糊自己的社會身份,在瘋狂中與神合而為一。或許和能樂戲劇中的面具有相似之處？(圖片引自 C. Kereny, *Dionysos: Archetypal Image of Indestructible life*, Illustration 79)

三、自由放浪與 1980 年代日本的 Disco

在《東方文果真報》的「異界交錯談話」中，赫卡提亞特意強調地獄是一個超級自由的世界，愈是若無旁人，愈是我行我素，就愈適合在地獄生存[27]。這種自由感體現在赫卡提亞的立繪上，就是怪異而極具個性的 T 恤、對比強烈的三色裙，以及不斷變化的鮮豔髮色。這種打扮其實與日本 1980 年代所流行的 Disco（迪斯可／迪斯科／的士高）風格，有著不少的聯繫。

ZUN 生於 1977 年，他那一輩人應該都在小時候聽過這種風格的流行樂曲。迪斯可風格的曲子一個重要的特徵是強勁並且不分輕重的 4/4 拍，也就是「動次打次」，歌詞和曲調簡單並且多有重複。下面貼兩首可能比較多人聽過的迪斯可歌曲的簡譜：1987 年由費翔唱紅的〈冬天裡的一把火〉[28]，2015 年由虛擬歌手洛天依和言和演唱的〈普通的 Disco〉，以供大家參考。

---

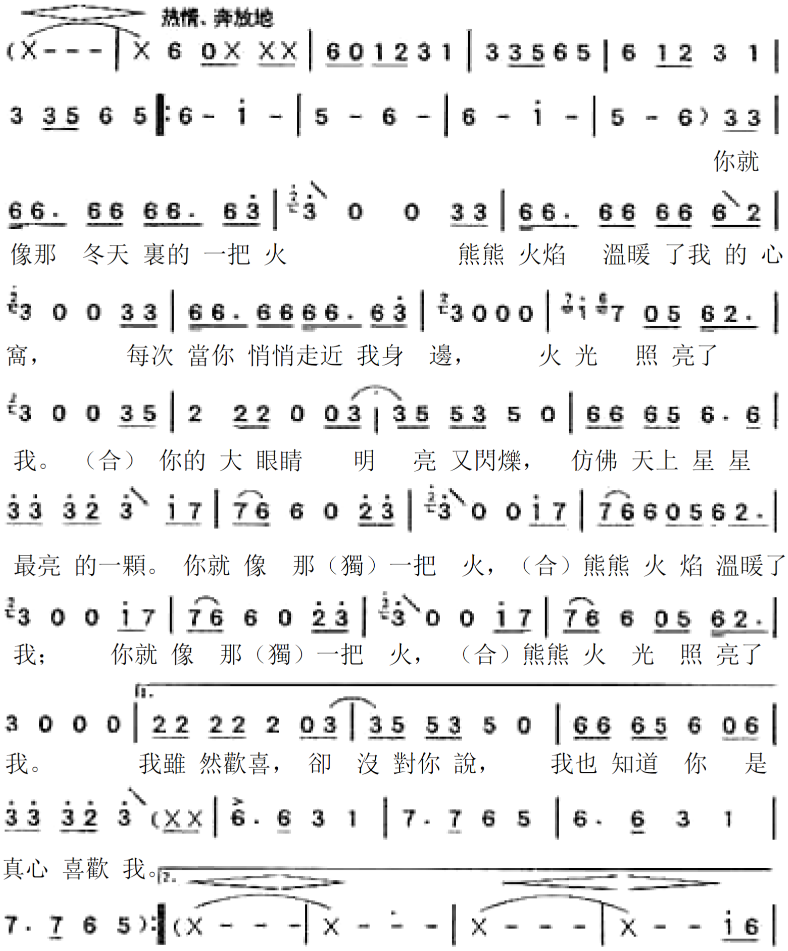
[27] 頁 112-117。

[28] 編注：原曲為英國樂隊 The Nolans 於 1980 年發表的〈Sexy Music〉，該樂隊為 1970-80 年代 Disco 舞曲的代表之一；1982 年台灣歌手高凌風（1950-2014）將之翻唱為〈冬天裡的一把火〉，由資深詞人莊奴（1921-2016）填詞，1987 年費翔將之帶到大陸的央視春晚而掀起熱潮。值得一提的是，高凌風和莊奴這個組合非常有趣：前者以叛逆和挑逗聞名，在顛覆國民黨所欲維持的保守社會風氣上有著相當的作用；後者卻是一貫溫柔敦厚、純良愛國的老派詞人。從歌詞可以明顯看出，莊奴仍然秉持著「樂而不淫」的詩教，用詞含蓄，「不及於亂」，遠不若原作之在歌名上就打著「性感」旗號，可見老輩在積極跟進流行時也要守住傳統價值的用心。大概也是因為有了這樣的節制，〈冬天裡的一把火〉才能見容於 1987 年的央視，而刺激、推進了大陸民眾對此等動感歌曲的接受程度。在台灣，

冬天裡的一把火

詞：莊奴
曲：The Nolans

1=C $\frac{4}{4}$

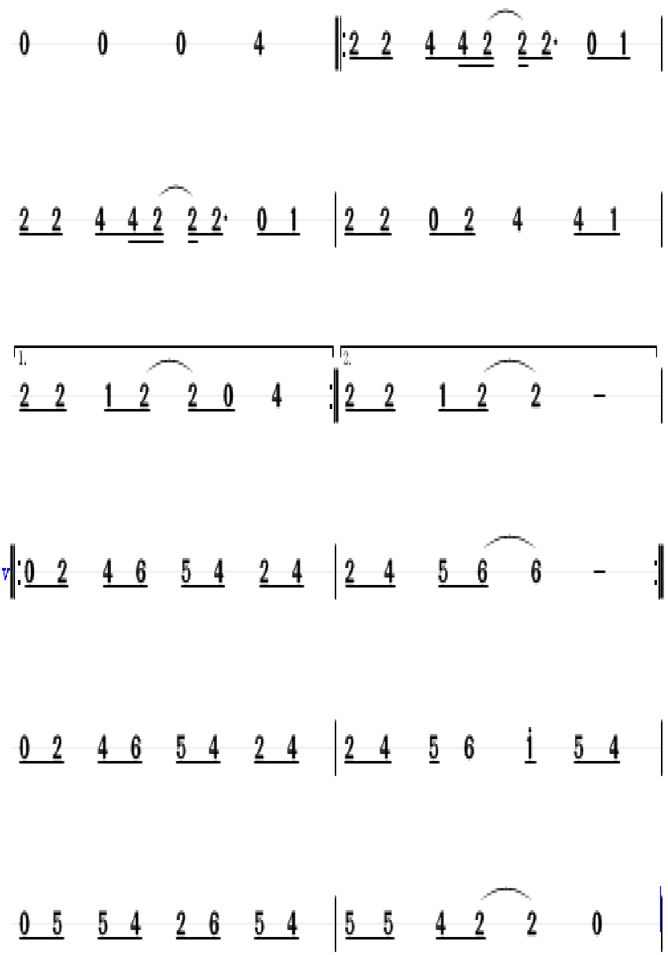


此曲雖走紅一時，但同時期還有許多一樣動感，甚至在思想上更刺激的作品，故未有太顯著的歷史地位。

普通的disco

作词：笛钰
作曲：笛钰

1=F $\frac{4}{4}$



日本 1980 年代的迪斯可音樂多是作為舞曲出現的，人們沉迷在音浪之中，並隨著強烈而急劇的節奏，即興地扭動著身體的各個部位。這種舞蹈簡單易學，只需要有一點點示範和節奏鮮明的音樂刺激，人們的身體就能搖擺起來，因而這種舞蹈可以在社會大眾中廣泛傳播，是一種普通人的舞蹈。《東方憑依華》中，依神女苑發動符卡【Queen of Bubble】時，會在腳下憑空生出一個舞台，然後快速跳上一段舞，這段舞就是日本 1980 年代迪斯可風格的泡沫舞。

圖 6：大阪登美丘高校舞蹈部表演的 80 年代迪斯可風格舞蹈。在 2015 年和 2016 年，她們藉此獲得了日本高校舞蹈錦標賽的冠軍。其服裝一部分是從奶奶或者母親那裡借來的舊西裝，一部分則是在舊衣店裡置辦的，之後再按 80 年代的風格進行裝扮。泡沫時代的獨立女性形象，或許有幾分「強悍女性」的味道？

Disco 火爆流行的 1980 年代，正是日本的泡沫經濟巔峰時期，景氣的旺盛使人們對各種消費毫不手軟，並對未來有著極度樂觀的預期；普通女性也能像依神女苑一樣，打扮得珠光寶氣，對各種奢侈品瘋狂消費。當時居住於白馬村老家的幼年 ZUN，雖可能並未親身體驗都市裡的繁榮盛景，但也應該都會從電台節目、商店的唱機裡聽到熱情的 Disco 歌曲，從電視、報紙、漫畫裡看到五光十色的舞廳，以及穿著奇特並且動作充滿刺激性的 Disco 舞者，進而成為如今創作時可以借鑒的元素。

舉一首 1985 年火爆的歌曲為例：荻野目洋子[29]的單曲《ダンシング・ヒーロー》(Dancing Hero)，也就是上圖中，登美丘高校舞蹈部的那支舞所用的第一首背景音樂。這首歌翻唱自英國女歌手 Angie Gold[30]同年的〈Eat you up〉，翌年還被翻唱成粵語歌《跳舞街》，由陳慧嫻[31]演繹。

（下引歌詞與中文意譯取自網易雲音樂）

> ダンシング・ヒーロー(Dancing Hero)
>
> 詞：筱原仁志
>
> 原曲：Angelina Fiorina Kyte、Tony Baker
>
> 改編：馬飼野康二

[29] 日本 80 年代邦樂流行偶像女歌手，最早以擔任聲優及演員出道，再於 1984 年 4 月以單曲〈未來航海 ～ Sailing〉進入歌唱圈。

[30] 本名 Angelina Fiorina Kyte，作品以 Hi NRG 風格和 Disco 風格為主，加入過 Illusive, People Like Us , Suns Of Shiva 等組合。

[31] 香港女歌手，學生時期開始表演，1984 年出道，1986 年以〈跳舞街〉獲得十大勁歌金曲最受歡迎 Disco 歌曲獎。

A1	「愛してるよ…」なんて　誘っても　くれない
	嘴裡說著我愛你這樣的話　卻都不來邀請我一下
	キャンドルライトが　素敵な夜よ
	在這完美醉人的夜晚　蠟燭彩燈輝光照人
A2	ガラスの　靴なら　星屑に変えて
	此刻穿上玻璃長靴的話　就能與星辰同舞
	真夜中の メリー・ゴー・ランド　ついて行きたいの
	好想帶你去坐一坐那午夜的旋轉木馬
B1	今夜だけでも シンデレラ・ボーイ[32]
	哪怕唯有今夜也好　我的灰姑娘男孩
	Do you wanna dance tonight
	你是否想盡情起舞
	ロマンティックを さらって
	沉醉在急促清爽的浪漫之中
	Do you wanna hold me tight
	你是否想與我緊緊相擁
B2	ちょっときどった シンデレラ・ボーイ

[32] 編注：シンデレラ・ボーイ為和製英語 Cinderella Boy，意謂「翻身行運的少年」，很能體現經濟起飛時期由無名小卒暴發好運而為人上人的共通願望。有一部 1980 年開始連載的漫畫此為名，2003 年有改編動畫，中文名為《變身少年》。另說個題外的故事：我老哥高中時代參加英語會話社，和同學編演過一齣全員性轉的《灰姑娘》，把原作女主角 Cinderella 改為男主角 Cinderfella，兩個姊姊改成哥哥，王子改成公主，然後玻璃舞鞋改成黃金保險套，所以原作最後兩個姊姊之一「削足適履」的情節，就改成了同學們喜聞樂見的那種場面。這應該也很符合 Cinderella Boy 的慣用定義。

	令我眼眸一亮的灰姑娘男孩
	Do you wanna dance tonight
	你今夜是否想盡情起舞
	銀のシューズで　踊って
	穿上銀色的舞鞋狂舞
	Do you wanna hold me tight
	你是否想與我緊緊相擁
A3	「君が好きだ…」なんて　抱きしめても　くれない
	嘴裡說著我喜歡你什麼的　卻連一個擁抱也不給我
	不思議色の　月光素敵な夜よ
	月光迷人的夜晚　綻放著不可思議的異彩
A4	瞳に飛ばすの　誘惑のレーザー
	我的眼瞳縱情飛舞　誘人的鎂燈光彩四散
	ふたりだけのパラダイス　飛んでみたいのよ
	好想和你一同飛往那令人神馳的伊甸園
B3	今夜だけでも　シンデレラ・ボーイ
	哪怕唯有今夜也好　灰姑娘男孩
	Do you wanna dance tonight
	你是否想盡情起舞
	熱いビートを　鳴らして
	熱情的節拍竭力狂吼
	Do you wanna hold me tight
	你是否想與我緊緊相擁

B4	スパンコールの　シンデレラ・ボーイ 身上流光華彩的灰姑娘男孩 Do you wanna dance tonight 你今夜是否想盡情起舞 夢のトビラを　開いて 夢想的大門就此大開 Do you wanna hold me tight 你是否想與我緊緊相擁
A5	ビーズのため息　夜空にこぼして 閃亮的串珠輕聲歎息　散溢在這夜空裡 ステップ踏むエンジェル　感じてほしいの 好想化身天使　感受踏上天堂之階的歡愉
B5	今夜だけでも　シンデレラ・ボーイ 哪怕唯有今夜也好　我的灰姑娘男孩 Do you wanna dance tonight 你是否想盡情起舞 ロマンティックを　さらって 沉醉在急促清爽的浪漫之中 Do you wanna hold me tight 你是否想與我緊緊相擁
C1	Don't you know　ハート赤く火花散らして 你是否知道　我的心腔如同赤色的火花般四散

	もっと!(I love you)　もっと!(I need you)　もっと!(I want you) 給我更多（我愛你）給我更多（我需要你）給我更多（我想要你） アツク　熱いビートを　鳴らして 好熱　熱情的節拍竭力狂吼 Do you wanna hold me tight 你是否想與我緊緊相擁

順便我們節錄一下原曲〈Eat you up〉和粵語版〈跳舞街〉的歌詞片段，來比較一下：

	Eat you up 詞曲：Angelina Fiorina Kyte、Tony Baker
前	Eat You Up, Eat You Up, Eat You Up(come on) Eat You Up, Eat You Up, Eat You Up Eat You Up, Eat You Up
A1	You told me once that you loved me 你曾告訴我你愛我 You said that I was the only one 你說過我才是你的唯一 It took some time, but now I know 時間流逝讓我認清了事實 The joy would prevail the earth

	世上享樂才是真
和	(Son of a bitch now)
	（你現在就是個混蛋）
A2	Messin' with me wasn't wise, boy
	招惹我可不明智哦 寶貝
	Cos I've been around for too long
	因為我早就習慣風花雪月
	And now you're gonna pay for those lies, boy
	現在你要為謊言付出代價
	I'm gonna put you back down
	我會把你打回原形
和	(Where you belong, boy)
	（滾回你應該呆的地方）
B1	I'm gonna eat you up, spit you out
	我要把你吃下去，吐出來
	And run you right into the ground
	把你狠狠拋棄到地上
	I'm gonna wind you up, turn you on
	我要招惹你，撩撥你
	And burn all your bridges right down
	然後斷掉你的後路
B2	I'm gonna eat you up, spit you out
	我要把你吃下去，吐出來

	Here you should never come around 所以最好別出現在我面前 I'm gonna wind you up, turn you on 我要招惹你，撩撥你 And run you right out of this town 然後把你趕出我的地盤 （後略）

	跳舞街 詞：林敏驄
A1	差一分鐘天就黑哂　毋須急於趕計成敗 光陰好比閃電飛快　想開心應該去街 不必將音量收細　黃昏的燈色風裡搖曳 米色小 Headphone 亮著安慰　腿總不肯安放原位
B1	明日似在遙遠　世間正在轉 Do you wanna dance tonight 明日似在遙遠　一切在轉 Do you wanna hold me tight
B2	明日似在遙遠　世間正在轉 Do you wanna dance tonight 明日似在遙遠　一切在轉 Do you wanna hold me tight

〈ダンシング・ヒーロー〉是〈Eat you up〉的第一個改編版本，其後多個華語版本，歌詞也均以跳舞為主題，部分沿用了日語版的原創英語歌詞。日語版的歌詞與原作相比，可以說是柔和了很多，比較符合東亞地區人民的審美，但那種激情還是保留了下來。〈跳舞街〉的詞風與日文版相比，則又顯得有些樸素[33]。從〈ダンシング・ヒーロー〉的歌詞所描繪的迷人夜晚中，我們不難看出日本泡沫經濟時代的繁華與浪漫。當時的年輕人，追趕著潮流，追求著浪漫，嚮往著高速發展下更美好的明天，並反抗著各種老舊觀念與規則的束縛，刻意奇裝異服，說話辦事也標新立異，比如日本接電話時慣用的「もしもし」，而在泡沫時代年輕人就任性地將之說成「しもしも[34]」。

大多數情況下，人們還是要被各種各樣的社會規則所束縛，然而在迪斯可舞會的時候，舞曲會形成一種籠罩整個舞會的巨大音響效果，整個會場全部是嘈雜的喧鬧和瘋狂的氣氛，只剩下節拍與重複的搖擺，沒了舞姿，迷失了歌，只剩下混亂和美麗的雜亂無章。在此時受到規則束縛的年輕人才得到了挽救，只需要本能的根據節拍的反射來擺動，從而體會到被封鎖的生命力和活著的感覺[35]。

---

[33] 編注：粵語版歌詞作得比較平庸，在林敏驄作品中並無可觀之處，研判屬於趕工交貨的產品，「安慰」和「腿總不肯安放原位」都顯然是為了押韻而硬湊的。有些可惜。

[34] 編注：見登美丘高校舞蹈部的表演。B 站：av14530292；Youtube：https://www.youtube.com/watch?v=Lxr9tvYUHcg（觀看人數已過 7900 萬）。

[35] 很遺憾，我沒有親身體會過，但我參加過《東方》的 LiveParty，當時的高度亢奮，與現場熱烈的氛圍，或許與這種舞會有相似之處。

酒神儀式與迪斯可的一個共同點，就是對規則、束縛的反抗與逃離，通過暫時的瘋狂，來體會生命的自由。這種地獄式的瘋狂，在古希臘時代和在近現代，應該都可以說是起到了相近的作用——人類理智的高速發展，不可避免的壓抑了原始生命的活動；高級腦神經的發展，也會對低級神經起到了壓制作用，這種壓制就給現代人帶來了很多精神問題。而在狂歡的時候，低級腦暫時重新回到了支配的地位，人類的精神問題也就得到了緩解。因而這種不理性的狂歡，也就自然而然的成了人類活動的一部分。

四、小結

《東方》中的地獄與月都不同，是個很活躍的地方，常常進行各種變革，也有著諸如內部鬥爭，財政困難[36]等各種各樣的問題。也就是說，在《東方》中的地獄內部其實是沒有完善的規則來束縛眾人的，因而 ZUN 也就想要設定一個率性而灑脫的地獄女神。

赫卡提亞的形象洋溢著赫拉克利特所說的「火的精神」，與傳統印象中陰森恐怖的地獄形成了鮮明的反差。這種火的活力，在文藝復興時期戲劇中的赫卡忒身上已經看不到了，但卻又在《東方》中借助現代的迪斯可風格重新獲得了。要說 ZUN 對這些希臘神話都有明確的瞭解和引用的話，那顯然不妥。但從「模糊用典」的角度來看，便可以說：正是由古希臘神話中的赫卡忒，俄爾甫斯教的密儀，中世紀的巫術與月亮，

[36] 可參考《求聞史記》的「閻魔」、「中有之道」條目，地靈殿的相關設定，以及《三月精》，《茨歌仙》中對地獄的描述。

現代的迪斯可等元素，構成了赫卡提亞形象背後的文化底蘊，讓我們看到了一個率性灑脫、遊刃有餘的紅髮女神。

參考文獻

吳雅淩：《神譜箋釋》，北京：華夏出版社，2010 年 7 月

吳雅淩編譯：《俄耳甫斯教禱歌》，北京：華夏出版社，2006 年 1 月

(日)三島由紀夫著，竺家榮譯：《曉寺》，上海：上海譯文出版社，2014 年 4 月

(德)尼采著，周國平譯：《希臘悲劇時代的哲學》，南京：譯林出版社，2011 年 8 月

《莎士比亞經典戲劇（中英對照）叢書》編委會編，《麥克白》漢英對照，廣州：廣東世界圖書出版公司，2009 年 4 月

(德)尼采著，周國平譯：〈悲劇的誕生〉，《尼采美學文選》，上海；上海上民出版社，2009 年。

魏鳳蓮：《狄奧尼索斯索拜研究》，復旦大學博士學位論文 ，2004 年 4 月

呂冬：《黑暗中的光明 ——作為“持火炬者”形象的赫卡特研究》，東北師範大學碩士論文，2018 年 5 月

胡波蓮：〈酒神祭祀儀式與西方戲劇起源〉，《重慶科技學院學報（社會科學版）》2010 年 6 月

何泳瑞：〈酒神視角下的尼采哲學〉，《西昌學院學報（社會科學版）》2017 年 9 月

精緻迷幻的眷戀，異夢纏綣的童年

——愛麗絲源流考

陳征洋[1]

19 世紀，尼采葬送了上帝，韋伯祛除了鬼魅，馬克思把資本家咒罵作吸血鬼，達爾文把猴子認作祖先，歐洲藉由科學革命逐漸步入工業社會，清朝被鴉片轟開了國門。在這個風雲驟起的科學世紀一隅，英國牛津的一個平靜夏日午後，一個面容清秀，說話吞吐的理科男，正為一位 10 歲半裸的黑髮小女孩攝影——女孩背靠牆壁,面帶微笑,但衣衫襤褸，肩膀完全露出，甚至乳頭也隱約冒了出來。這張飽含爭議的兒童照片中的「乞丐女孩」(The Beggar Maid)，後來成為了世界上最經典的童話（之一）的同名主人公——愛麗絲。

那位似乎抱有異常趣味的理科男，牛津大學的數學家劉易斯・卡羅爾(Lewis Carroll)[2]，就是童話「愛麗絲」之父，《愛麗絲夢遊奇境》和續作《愛麗絲鏡中奇遇》（後文簡稱為《愛麗絲》系列）的作者。他筆下的愛麗絲，對流行文化產生了經久不衰的影響。然而這個「愛麗絲」，

---

[1] 從事文化研究的紳士，愛麗絲觀察協會(Yes Alice No Touch)會員，愛麗絲俱樂部會員，愛麗絲騎士團團員、AL 教（ALICE 教）信徒。學業方面，最近在做社會變遷與設計理論相關的研究。

[2] 這其實是因「愛麗絲」而出名的筆名，他本名為查爾斯・路特維奇・道奇森(Charles Lutwidge Dodgson)。

從掉下兔子洞開始，就已不再是那個扮作乞丐或者童妓的布爾喬亞小女孩，在近兩百年間，她已經成了一個文化符號，受到文藝界、學術界、政治界、科學界、娛樂界等各路人士連綿不斷的二次創作（詮釋）。

圖 1：牛津大學基督堂學院院長的小女兒愛麗絲．李道爾(Alice Liddell)，卡羅爾的幻想之源，她和卡羅爾的關係可謂是人們最津津樂道的文學軼事之一。

「愛麗絲」在不同的文化脈絡下，在不同的亞文化社群中成為了一組特定的意義模式或文化知識，她進入了流行文化，有如獲得了新生一般——她變成了弗洛伊德的「愛麗絲」、戀童癖的「愛麗絲」、嬉皮士的「愛麗絲」、宅男幻想的「愛麗絲」，還變成了我們東方眾的「愛麗絲」。

愛麗絲，無論是對於東方眾，還是對於幻想鄉之父，都具有非同尋常的意義。愛麗絲被 ZUN 選作社團名的一部分；無論是舊世紀的《東方》舊作，還是新世紀的《東方 Project》，與主人公亦敵亦友的「愛麗絲」都沒有缺席；ZUN 還在 1998 年的《東方怪綺談》中寫下了名為《不思議の国のアリス》的 Extra 面主題曲，他把《愛麗絲夢遊奇境》的日文譯名直接搬作樂曲名，這可是 ZUN 十分罕見的直接用典。

愛麗絲也是《東方》同人創作中最受歡迎的角色之一，雖然她從未登頂人氣投票的榜首，但就《東方》二創最時髦的領域 MMD[3]來看，她可是當之無愧的幻想鄉第一偶像，穩壓古明地姊妹、斯卡雷特姊妹一頭。從うすた的《一如既往的魔理沙》（いつものまりさ）到キイロイヒト的《微笑》系列，幻想鄉的七色魔法使一直活躍在最優秀的劇情 MMD 中，把「愛麗絲一如既往」（アリスいつも通り）和「能幹的女人愛麗絲」（できる女アリス）兩大《東方》同人手書傳統發揚光大。

[3] 即 MikuMikuDance，一位熱愛初音未來(Miku)的民間人士樋口優開發的「能讓自己的偶像 Miku 跳舞」的 3D CG 影片製作工具。有興趣的讀者可另參閱筆者 2017 年 6 月的文章〈東方 MMD 批評：史上最崩壞的「樂園的少女們」〉，知乎專欄《東方文化學刊》：https://zhuanlan.zhihu.com/p/27467663。

圖 2：射擊遊戲《ESP Ra.De.》的超能力犯罪组織「夜叉」頭目伽羅夫人（ガラ婦人）和她疼爱的组織吉祥物兼忠實戰鬥機器「愛麗絲」（アリス　クローン）。「愛麗絲」的眼球被挖去，據說是伽羅夫人希望減輕她戰鬥時的壓力而施捨的少許溫柔。

ZUN 在《東方怪綺談》的設定文檔中評論舊作愛麗絲時，提到了五個愛麗絲——射擊遊戲《ESP Ra.De.》(1998)中的克隆愛麗絲，RPG《真女神轉生》(1992)的魔人愛麗絲，竹本泉的漫畫《ルププパウ》(1998)中的愛麗絲，格鬥遊戲《Blood Roar》(1997)的護士愛麗絲，格鬥遊戲《Asura Blade》(1998)的巫妖愛麗絲，再加上 Extra 面主題曲《不思議の国のアリス》引用的經典愛麗絲，則總共有六個愛麗絲。可見無論是世紀末的「蘿莉絲」（舊作愛麗絲的綽號），還是新世紀的人偶使，至少有兩套文化傳統影響了 ZUN 筆下的「愛麗絲」：一是 19 世紀的童話源頭，二是卡羅爾筆下「愛麗絲」在日本的傳承、流變與新生。

《愛麗絲夢游仙境》於 1922 年被語言學家趙元任首次譯介至中國，至今已產生了 82 種以上的中文譯本以及無數次再版，然而除了作為經典童書以外，並未見到有什麼深具影響力的衍生創作。日本人就不一樣了：他們不僅喜歡翻譯《愛麗絲》，更加喜歡二次創作（這裡用作動詞），「愛麗絲」成了日本流行文化的寵兒，形成了一種極具日本特色的後現代意義模式「Alice Style」（アリススタイル）[4]。出身自英國的「愛麗絲」，可謂是在日本實現了真正意義上的本地化，甚至與某些固有的文化癖性（與性癖）「習合」成了一種情結。本文將嘗試解讀我們幻想鄉「第一偶像」身後的文化魅力。

[4] 「Alice Style」是日本 1970 年代興起的蘿莉塔時尚（ロリータ・ファッション，Lolita Fashion）的一條支流。

19 世紀的同人奇跡

對比卡羅爾和 ZUN，《愛麗絲》系列和《東方》系列，你會驚訝地發現在某些方面他們（它們）是多麼的相似：兩位作者都是理科男，他們（最初）進行的都是帶有業餘、跨界性質的、自由獨立的創作，牛津的攝影師和長野的音樂人都酷愛用典、仿擬、戲謔的創作手法，這兩個系列的文本都是那麼的「電波[5]」,而且都衍生出了浩瀚如海的二次創作。《東方》系列的同人文化已可說是蔚為大觀了，但和《愛麗絲》系列這棵百年的參天大樹比起來，或許也還得說句小巫見大巫——《愛麗絲》系列擁有 121 種語言的譯本，老老少少中都有「愛麗絲」的忠實粉絲，不同時期，電影、動畫、繪畫、小說、雜文、詩歌、甚至是科學論文（如醫學上的「愛麗絲夢遊仙境症候群」；生物學上的「紅皇后假說」）等等各種體裁的改編、引用、再創作不計其數，更何況本文要討論的正是《東方》對「愛麗絲」的二次創作。《愛麗絲》系列正可謂是 ZUN 所追求的國民之作、世界之作的典範。

但是，倘若你接觸了《愛麗絲》系列的原始文本，你會感到困惑：為什麼這樣的作品能成為世界上最蔚為壯觀的「同人奇跡」之一？卡羅爾寫的童話，其實並不是那麼有趣，其內容和形式的時代性、地方性和個人色彩過於濃厚。比如童話中，卡羅爾仿擬了《不要懶散不要頑皮》(Against Idleness and Mischie)、《老人的福氣和得福的原因》(The Old Man's

[5] 「電波」是發源自 1990 年代的阿宅流行語，用於形容行為脫離常識，或精神瘋瘋癲癲，就好像人被謀邪惡組織發射的「電波」操縱了一般。

Comforts and How He Gained Them)等英國 19 世紀的教誨詩[6]，構思了尾巴韻、雙關語、打油詩、土腔方言等英國特色的語言遊戲，引用了倒距人(antipodes)、游泳車、烏龍賽跑(Caucus-race)、假海龜湯(Mock turtle soup)、槌球(croquet)、蛋殼人(Humpty Dumpty)等維多利亞時代的風土人情；卡羅爾「同」的人首先是 19 世紀英國的中上流社會、資產階級。對英語文學素養和英國歷史文化知識的相當要求，加上散漫破碎的敘事，使兩部童話對於外國讀者而言簡直是艱深晦澀、「電波」無比，你甚至需要一整本的注釋才能順利閱讀。

東方讀者看到《愛麗絲》系列中的各種歷史梗、地方梗，例如捏他了英國 19 世紀黨團政治的「烏龍賽跑」，大概就會像西方玩家看到《東方 Project》系列中的「風水」、「嫦娥」、「諏訪信仰」等文化知識的感覺一樣，乃至更甚。《愛麗絲》系列（尤其是《夢遊仙境》）還包含大量私家的隱喻，例如烏龍賽跑中的鸚鵡原型是愛麗絲的大姐洛琳娜・李道爾，老鼠隱喻的是李道爾姐妹的黑人家庭教師，渡渡鳥則是作者卡羅爾的化身，很多角色都取材於卡羅爾以李道爾家族為中心的社交圈子，他們並沒有成為經典形象，而僅僅只是卡羅爾取悅愛麗絲的方式之一，可以說，從某種程度上，卡羅爾「同」的人是那個夏日午後一同泛舟於泰晤士河時給予了他創作契機的小女孩。

[6] 參見劉易斯・卡羅爾著，張華譯：《挖開兔子洞：深入解讀愛麗絲夢遊奇境》，吉林出版集團，2013 年 7 月。

海龜」，就是上面這張原版插畫中右邊的牛頭龜身怪物。但很顯然，倘若你不是在英國土生土長，恐怕不會覺得這個玩笑有多麼幽默吧。

圖 3：「假海龜湯」是維多利亞時代的一道英國黑暗料理，它主打用小牛的內臟和蹄膀來「複製」海龜湯的風味。卡羅爾根據這道菜譜，仿擬在英國皇室中流傳的神獸「獅鷲」，虛構了一個卡羅爾式的幻想生物「假海龜」，就是上面這張原版插畫中右邊的牛頭龜身怪物。但很顯然，倘若你不是在英國土生土長，恐怕不會覺得這個玩笑有多麼幽默吧。

對比其他幾部偉大的童話，如恩德(Michael Ende, 1929-1995)的幻想史詩《永遠講不完的故事》(The Neverending Story, 1979)，鮑姆《綠野仙蹤》(1900)四人行的「取經」冒險，安徒生的《人魚公主》「屆不到[7]」的愛(1838)，王爾德那本矯情而浪漫到一定境界的《快樂王子故事集》(The Happy Prince and Other Tales，1888)，你會覺得卡羅爾的《愛麗絲》簡直就是異類。對比劇情支離破碎的兩部《愛麗絲》童話，同樣是女孩穿越到奇境的《綠野仙蹤》，它的故事主線非常明晰，敘述了一場成長之旅或者成人儀式——多蘿西（桃樂絲）帶領著膽小獅子、無心鐵人、無腦稻草人前往翡翠城，追尋著勇氣、真心和智慧，最終找到完整的自己。 比較起來，這和《西遊記》的故事結構何其相似——唐僧領著代表「貪、嗔、癡」三毒的八戒、悟空、悟淨西天取經，經歷磨難，祛除邪念，終得正果。雖然《綠葉仙蹤》和《西遊記》文化語境迥異，但它們都共享了人類文學中的一種共通「深層結構」。相信對於中國人而言，很多人會認為《奧茲國》系列遠比《愛麗絲》系列要引人入勝。

但奇怪的是，歷史告訴我們，至少在流行文化中，多蘿西似乎並沒有像愛麗絲那樣受歡迎，而這個緣由或許並不在於「愛麗絲」的故事文本，而是在「愛麗絲」本身。

[7] 「屆不到」是出典自《白色相簿 2》主題曲〈無法傳達的愛戀〉（届かない恋）的阿宅流行語，亦用於調侃三角關係中的各種矛盾。編注：這裡的日文「屆」大抵與中文同義，中文有成語「無遠弗屆」、常用詞「屆時」，只是除此之外很少有人把它單獨拿出來當動詞用。「屆不到」作為對「届かない」的半吊子中譯，雖然生硬，卻也不違文理。這個新用法會否繼續流傳衍變下去，值得觀察。

愛麗絲俱樂部

《愛麗絲》系列出自一位數學家筆下，所以有不少人從哲學、邏輯學、語言學的角度對其文本進行了闡釋，並獲得了豐碩的成果。但是這些陽春白雪的思辨性解讀，似乎也很難解釋流行文化的「愛麗絲」情結，因為流行文化更講究感官享受。比如日本流行文化中的「愛麗絲」，在很大程度上是前面提到的、一種名為「Alice Style」（アリススタイル）的蘿莉塔時尚的視覺風格——在二次元的角色設計或者三次元的服裝設計（包括 Cosplay）中，藍色連衣裙、白色圍裙、黑色靴子是基本配置，褶邊、蝴蝶結、髮帶等維多利亞風格的裝飾配件不能少，如果能加入紙牌、懷錶、鑰匙、茶具、鏡子、兔子、貓等童話元素則是錦上添花。虛擬 UP 主「物述有栖」便是一個極為鮮活的案例。

物述有栖這位「愛麗絲」並不是童話中的愛麗絲，她被設定為 16 歲的日英混血的日本女高中生，但從裝束到欄目名稱「茶會」，很明顯，她非常積極地用童話中的各種元素來包裝自己來吸引觀眾，她的名字也十分巧妙地將日本最古老的姓氏之一「もののべ」（Mononobe——是的，物述和「物部」訓讀相同，更巧妙的是漢字意義上，「物述」意指講故事，因而整個名字雙關了「講故事的愛麗絲」這個含義）和英國最尋常而又最不尋常的名字愛麗絲（有栖訓作「ありす」，即 Alice 的音讀）拼貼在一起。但是物述有栖的形象設計的重點似乎並不在於「瘋茶會」、「紅心皇后」等童話元素本身，而是這些童話元素所指向的那個「七歲零六個月」的小小主人公，那個坦尼爾（John Tenniel，1820-1914，《愛

麗絲》系列第一版插圖的作者）畫筆下的「金髮蘿莉」，因為這成為了這位虛擬 UP 主最大的賣點。

圖 4：虛擬 UP 主是近幾年來以 Youtube 平台為中心興起的一場自媒體的人格化革命。我們的「愛麗絲」也顯然沒有缺席這場偶像物戀的盛宴。在 Youtube 上眾多掛名「愛麗絲」的內容製作方中，Ichikara Inc. 旗下的「物述有栖」出道於 2018 年 3 月，至今也在這個虛擬偶像的長尾市場得到了 10 萬級的粉絲，甚至走出國門，在 Bilibili 這樣的海外內容平台上落地生根。[8]

[8] 物述有栖的 Youtube 主頁：https://www.youtube.com/channel/UCt0clH12Xk1-Ej5PXKGfdPA

圖 5.1：幼小的愛麗絲被賦予「妹妹」屬性可謂是天經地義，例如遊戲界的名作《櫻花大戰》(1996)中那個年紀最小的「帝國華擊團•花組」團員。

幼小的女性身體是一種父權消費社會建構出來的流行文化的身體性商品，雖然物述有栖年滿 16 歲，但她的身高卻被喜聞樂見地設定為「和背著雙肩包的小學生比起來，也會感到悲觀」的程度，據說這是「她在奇境裡吃下了讓身體變小的餅乾的緣故」，童話文本巧妙地詮釋了物述有栖的身體話語，反過來物述有栖的商業成功也強化了「愛麗絲」這一和身體相關的意義模式。

圖 5.2：遊戲人いぬすく在妹控名作《Sister Travel》（限界！？お兄ちゃん シスタートラベル）中告訴我們，假如某個世界全部由「妹妹」組成，那麼「愛麗絲」是這個妹妹世界當之無愧的「妹妹女皇」。

正如上面的案例分析，在流行文化中，「愛麗絲」和幼小的女性身體（所謂「蘿莉」）基本上呈現出互相指代的關係，各種流行文化形態的「愛麗絲」的本體其實就是一種身體性商品，而資本推出的商品脫離不了消費者而存在，正如沒有紳士，就沒有蘿莉；沒有亨伯特（《蘿莉塔》男主人公），就沒有蘿莉塔；沒有卡羅爾，也就當然沒有「愛麗絲」。幼小女性身體的物戀，因成年男性複雜的欲望而存在。因而我們對「愛麗絲」情結的解碼，首先還得回歸本文開頭提到的那位有著異常趣味的男性攝影師卡羅爾。

卡羅爾和他撰寫的童話主人公原型兼攝影模特愛麗絲・李道爾，這兩人間的曖昧關係可謂文學界謎團重重、爭論不休的一件歷史公案，影響著人們對《愛麗絲》系列的文本詮釋。有人認為《愛麗絲》系列就是純潔的兒童文學，而愛麗絲是卡羅爾靈魂上的摯友，創作上的繆斯；也有人認為《愛麗絲》系列充滿著晦暗的隱喻，卡羅爾對愛麗絲抱有不同尋常的情慾。

《愛麗絲》系列的黑色詮釋中影響力最大的，莫過於精神分析學派。許多弗洛伊德主義學者認為卡羅爾筆下愛麗絲的「冒險」（夢境）中充滿著性的象徵，例如作為濫觴的戈爾德施米特(A.M.E. Goldschmidt)的論文《〈愛麗絲漫遊奇境〉的精神解析》(Alice in Wonderland Psycho-Analysed, 1933)指出仙境中多次出現的門和鑰匙就是隱喻性交，正常大小的門象徵著成年女性，而通往美麗花園的那扇小門，作為童話矛盾衝突的焦點，象徵的是年幼女性，而掩蓋著小門的門簾（被愛麗絲所掀開）則象徵著兒童的衣服。戈爾德施米特得出的結論，是卡羅爾在《奇境》中隱瞞了自己對愛麗絲的性渴望。這個結論有多少真實性不是本文關注的重點，重點是：娛樂至死的後現代社會嗜好這種官能主義「八卦」，而這篇論文的研究路徑對後世（尤其是在流行文化中）《愛麗絲》系列相關文體的詮釋產生了深遠影響。弗洛伊德哲學的盛行，使性慾得以成為「消費主義的發動機」[9]，弗洛伊德主義將肉體（尤其是少女的肉體）置於「愛麗絲」童話文本的詮釋焦點，而此刻，性由一種前弗洛伊德的禁忌話語，轉而變成了附加在肉體上的新主宰。文化研究學者布魯克(Will Brooker)

---

[9] 張彩虹：《身體政治：百年中國電影女明星研究》，中國廣播電視出版社，2011年 12 月，頁 3 。

指出，當代媒體縱使沒有鐵證，也在積極地遴選片面證據，將卡羅爾塑造成一個「戀童癖」[10]，把幼小的「愛麗絲」從夢境拉回現實這個物（肉）欲橫流的成人世界，因為這是大眾「喜聞樂見」的，樂於消費的，尤其在當今這個資訊爆炸的新媒體時代，流量（現金）第一，真相靠後。

「愛麗絲」夢醒的這個後現代有多麼瘋狂呢？1998 年英國警方在代號「大教堂」的行動 [11]中剷除了一個臭名昭著的名為「奇境俱樂部」(The Wonderland Club)的網絡兒童色情集團，這個團伙所編寫的聊天機器人就被叫作「愛麗絲」。而愛麗絲倘若穿過兔子洞，掉到了地球的另一側，她會發現當時日本也在發行以她名字命名的合法「蘿莉控」刊物《愛麗絲俱樂部》（アリスクラブ），這部雜誌主要刊登少女人體攝影作品，附帶刊載一些少女題材的官能小說、漫畫以及兒童藝人的消息，雖然它沒活到 21 世紀，但也從 1988 年合法營業到了 1999 年；一家業界龍頭的長壽日本成人遊戲公司 AliceSoft（アリスソフト，1988-）也把她作為自己的吉祥物等等。可見，世紀末的紳士們都不約而同借用「愛麗絲」的相關文本來建構社群的集體身份認同——無論是掛名「奇境」的，還是掛名「愛麗絲」的同人集會。而卡羅爾這位未冕的「主席」是否該坐上俱樂部的交椅，便有待商榷了。

卡羅爾雖然喜歡結交年幼的女性朋友，拍攝少女半裸乃至於全裸的照片，但正如很多學者指出的，卡羅爾以文學或者攝影作品呈現出來的

---

[10] 參見 Will Brooker, *Alice's Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture*, Bloomsbury Academic, 2005.

[11] BBC：〈Wickedness of Wonderland〉，2001 年 2 月 13 日：http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/1167879.stm

少女趣味，其實是啟蒙運動後與「童年」概念一同逐漸產生的，浪漫主義思潮下的一種兒童信仰(Cult of the Child)。

卡羅爾曾像賈寶玉那樣地遺憾道：「為什麼這個世界不是全部由 6 至 12 歲的小女孩組成？」(It was a pity the world isn't composed entirely of little girls from 6 to 12) [12]，正如狄更斯的《霧都孤兒》、《老古玩店》，伊利奧特的《織工馬南》(Silas Marner)，麥克唐納的《北風的背後》(At the Back of the North Wind)等 19 世紀英國文學所描繪的，兒童是純真與救贖的化身，沒有性別的存在，因而卡羅爾拍攝的赤裸少女，呈現的不是指向欲望的「蘿莉」，而是指向贖罪（禁欲）的「赤子」。少女肉體之愛，在維多利亞時代其實是一種神聖的信仰；但在今天這個消費社會，和金錢、資本、權力玩起綑綁 Play 以後，就不免蛻變為一種邪惡了。

---

[12] Robert Douglas-Fairhurst, *The Story of Alice-Lewis Carroll and the Secret History of Wonderland*, The Belknap Press of Harvard University Press, 2016, p.111.

圖 6：愛麗絲（アリス）和黑暗愛麗絲（闇アリス）是 AliceSoft 的雙生子吉祥物，也是我們《蘭斯》玩家再熟悉不過的遊戲指路人。多少年來，這對「愛麗絲」雙子都是這家成人遊戲公司最為聖潔的存在（與成人內容無緣），直到 2015 年《蘭斯 03》重製版中，「天滿橋愛麗絲」（上圖）這個直接搬用了這對吉祥物雙子設定的彩蛋角色的登場，才劃上休止符。嗚呼，就連「愛麗絲」也成為了蘭斯（玩家）的女人這個瞬間，玩家們可是期待了整整 32 年。

術性質的蘿莉塔文化研究誌，然後在 10 年間「進化」成了一部養眼性質的少女寫真雜誌。

圖 7：雜誌《愛麗絲俱樂部》。耐人尋味的是，它一開始其實是部軟學術性質的蘿莉塔文化研究誌，然後在 10 年間「進化」成了一部養眼性質的少女寫真雜誌。

《愛麗絲俱樂部》這部日本成人雜誌的名字，就是「愛麗絲」情結的後現代嬗變的極佳隱喻。在酷愛「二次創作」的當代媒體的引導下，人們不再關心童話文本中卡羅爾編織的語言的、數學的、邏輯的哲學遊戲有何精妙，也不在乎卡羅爾埋下的各種維多利亞彩蛋反映了那個「一切固定東西都已經煙消雲散」的時代下怎樣的社會現實，當然也更無心去品味卡羅爾精心構思的那一首首戲謔教誨詩的打油詩，人們審美活動的焦點早已從童話文本轉移到了角色的「屬性」上面。紳士同人設立祠堂（俱樂部），把「愛麗絲」捧上神壇，頂禮膜拜，然而祠堂裡神像早已不是原來的模樣，因為不同時代，不同地域的紳士將自身的文化欲求、審美趣味投射到她身上。原本的童話文本被解構為碎片，和新的文化元素拼貼成後現代「魔彩光」般多元化的「愛麗絲」群像。但縱使後現代的「愛麗絲」身上的能指是多麼變化多端，少女的肉體則是它們一成不變的所指，後現代的「愛麗絲」情結的背後暗湧著強大的原始情緒。

黑色夢境剖開是粉：「七色」魔法使的迷幻隱喻

把「愛麗絲」的文本當作黑色寓言詮釋的，並不只有後現代變態紳士和弗洛伊德的傳人。不少嚴肅的兒童文學研究者也指出，死亡的陰影一直伴隨著愛麗絲冒險的步伐，從白兔的別墅、伯爵夫人的廚房，到紅心皇后的花園，「愛麗絲的荒唐夢境或許是兒童在成人支配的世界中所面臨的種種殘酷現實所幻化而成[13]」，把殺頭當作口頭禪的皇后，在現

[13] 同前注，頁 128.

實中或許就是一位蠻橫無理的家長，而睡夢在維多利亞時代本身就常用於隱喻死亡，愛麗絲因好奇心追逐「白兔」掉下了兔子洞（而失蹤），然而利用這種「白兔」手法的兒童誘拐事件在當時並不罕見等等。當然《愛麗絲》系列中還有兩處十分耐人尋味的文本：《鏡中奇遇》中蛋殼人向愛麗絲建議「年滿 7 歲就別再長大了」(Leave off at seven)，然而實現這個提案恐怕只有訴諸死神；《奇境》中，儘管愛麗絲在夢境中人際交往豐富，她也依然哀歎道「我受夠了這樣孤獨一人了」（”I am so very tired of being all alone here.” 《鏡中奇遇》中也有類似的表述：”it is so very lonely here”），可見愛麗絲的冒險並不是十分「開心」。維多利亞的「童年」，和今天的「童年」很不一樣，這會不會是成人社會中兒童心靈的一種時代寫照？

在現代／後現代的「愛麗絲」文本的成人化解讀看來，如果說弗洛伊德主義闡釋是「粉色」的，兒童文學研究的（部分）闡釋是「黑色」的，那麼嬉皮士們的闡釋則是「七色」的。筆者在短文《「上天」的靈夢與「下地」的愛麗絲：東方與西方的迷幻藥隱喻》[14]中介紹過，「掉下兔子洞」(Down the rabbit hole)在英語文化中已固化為一種特定的意義模式，用於指涉癲瘋、成癮、致幻等失常的精神狀態，或者困窘、反常、難以擺脫的境地。這很大程度要上歸功於當年醉生夢死的嬉皮士們的文化實踐，例如他們在迷幻搖滾中對「愛麗絲」文本的用典——最有名的莫過於 1967 年 Jefferson Airplane 的歌曲〈White Rabbit〉。變幻身體的藥水、蛋糕、蘑菇，毛毛蟲的水煙，瘋茶會的茶點，這些童話文本在 60-70

[14] 2018 年 7 月 3 日，知乎專欄《東方文化學刊》：https://zhuanlan.zhihu.com/p/38740790

年代酒神精神下的各種二次創作中，變成了色彩斑斕的迷幻藥的代號。

圖 8：龍騎士 07 的電子小說《祝姫》把日本的父權社會刻畫成少女們各自的恐怖夢境（幻境）。故事中，嬌小的社團部長美濃部鼎在夢境中參加的「瘋茶會」 影射的是「援助交往」（援助交際）、「爸爸活動」（パパ活）、「鬼父」等當代日本社會的歪風。

從現代發源，在後現代逐漸定型的「愛麗絲」文本的三種詮釋，都是以成人的視角解構「愛麗絲」、重塑「愛麗絲」，只是側重點有所不同——「粉色」指向的是幼小的肉欲，「黑色」投射的是父權的支配，而「彩色」則是新世紀的「宗教體驗」。童話文本染上的這三種「顏色」，也映射在流行文化的二次創作之上。

以遊戲領域為例，從 2000 年的《愛麗絲驚魂記》(American McGee's Alice)開始，愛麗絲的夢境變成了陰森恐怖的黑色幻境；日本遊戲文化中

的「愛麗絲」也不再只作為正面角色登場，反而可能成為故事的黑幕。例如社團「イニミニマニモ?[15]」的《BLACKSOULS》(2017)系列中，黑化的「愛麗絲」（或可稱為「黑愛麗絲」），有時藏身於主角（或可稱為「白愛麗絲」）的人格深處，使她的勇者形象更加立體；有時又化身為白愛麗絲的雙生子，同她進行愛與恨、正與邪的糾纏（《神擊のバハムート》，2011）。甚至，「愛麗絲」本身就是一具皮囊，一個肉身符號，寄託了男性隱秘的性轉欲望（《淫靡の國のアリス》, 2017）。讓黑色的「愛麗絲」深入人心的，當然還有《薔薇少女》(2002)，那些活著的哥特人偶至死方休的「玩耍」，就是所謂「愛麗絲遊戲」，天才人偶師羅真（ローゼン）追求的「愛麗絲」可謂是集殘酷與完美於一身的矛盾存在。

對《東方》影響最大的，也是 ZUN 最津津樂道的《女神轉生》系列中的魔人愛麗絲[16]，則是一位與死神共舞的美麗少女，其藍底的裝束、強大的魔術、冷酷的詛咒、賣萌的人偶，毫無疑問奠定了瑪格特洛依德的基本形象和衍生設定，稱號「死之少女」的舊作愛麗絲更不用說。然而《東方》的「愛麗絲」，尤其是新世紀的「人偶師」不僅是「黑色」的，還是「彩色」的，上海愛麗絲、鴉片、蝴蝶夢丸、七彩彈幕，這些文本反映了 ZUN 企圖模糊「愛麗絲」的夢境與迷幻藥的幻境之間的界線。

---

[15] 這個問號不是亂碼，他們社團名就帶問號。

[16] 她的人偶红叔（赤おじさん）和黑叔（黑おじさん）剛好對應著瑪格特洛依德的上海和蓬萊。

圖 9：瑪格特洛依德的原點，《真女神轉生》中懷抱人偶，邪氣淩人的魔人愛麗絲。

倘若你剖開同人世界的瑪格特洛依德，你會發現裡面是一片「粉紅」——百合、癡女、偶像，被奇怪的男人催眠、拘禁、下迷幻藥（包括催情劑）等等，與女強人（能幹的女人）的形象並蒂雙開。Niconico 大百科（日本最大型的流行文化百科）收錄有一個和愛麗絲相關的熱門詞條「愛麗絲好可愛」（アリスはかわいい），其中編輯者如此評論道：「世界上存在著各種各樣可愛的愛麗絲，例如《女神轉生》系列的愛麗絲，《水星領航員》的愛麗絲，不計其數。甚至可以說，不可愛的愛麗

絲的存在本身就是值得懷疑的。然而本詞條的『愛麗絲』只有一人，那就是《東方 Project》的愛麗絲・瑪格特洛依德。對於其他可愛的『愛麗絲』們，本詞條只能沉痛割愛」。這個廚力十足的詞條一方面揭示了《東方》「愛麗絲」在日本流行文化，尤其是在 ACGN 分野的顯著地位，另一方面也反映了 Niconico 動畫這個《東方》二創的最大平台上瑪格特洛依德的角色同人的基本色調。

愛麗絲雖然在人氣投票中往往居於第一梯隊的末尾，而且偏離《東方》劇情主線已有多年，但是在同人創作中，她常常以一種「桃色」偶像的形態成為了導引圈外路人踏入「幻想鄉」的領航人，從 Niconico 動畫上最古老的百萬級點擊量的《東方》視頻《魔理沙偷走了不得了的東西》（魔理沙は大変なものを盗んでいきました ），到全站綜合人氣排名第一的 MMD 作品《Sweet Magic》（Sweet Magic を魔法使いが踴ってくれました ），你能看到並非只有東方眾會為七色魔法使所傾倒。在為《東方》吸引新鮮血液的意義上，她的功勞不亞於油庫里亞文化，畢竟她的身後就是一個家喻戶曉的世界級文化符號，而有多少大人會忍心拒絕一個金髮少女／蘿莉的邀請呢[17]。

[17] 編注：十四世達賴喇嘛在 2015 年 5 月接受《星期日泰晤士報》訪談時也表示「我要是轉世成女性，一定要做個金髮女孩，而且是淘氣又漂亮的，否則就沒人注意了」，隨即在 ACG 圈掀起了一陣同人創作風潮，可惜大陸地區的同人因為政治原因，頂多止於知道這件事，否則應該能有更多奇怪的東西出現。本條注釋只有台版有，陸版為避免使印刷廠恐懼而刪去了。

結語：穿梭於童話世界與成人世界間的少女

圖 10：每位紳士的內心深處都暗湧著性轉為金髮蘿莉的隱秘欲望。

「愛麗絲」是遊戲世界的勞動模範，她為遊戲創作奠定了兩大敘事傳統——變身和穿越，從經典的《超級馬里奧》到先鋒的《Undertale》(2015)，我們似乎都能看到「愛麗絲」的身影。天馬行空的「奇境」本身常常用於遊戲世界的隱喻，而玩家就是一個個好奇心旺盛、冒險欲至上的小小「愛麗絲」。就人的社會化而言，遊戲貌似是兒童的特權，迷戀「夢境」好像不符合成人的社會角色。但是歷史告訴我們，掉下遊戲幻境這個「兔子洞」往往是筆者這個年紀的，今天遊戲的開發者和消費者絕大多數都是成人，我們就如同那個追逐白兔的金髮少女，徘徊於童話

世界與成人世界，在奇境與現世的邊界攪和著。

正如卡羅爾在《奇境》的卷首詩中寫道：「愛麗絲！請收下這童稚的故事，以輕柔的手／放到童年夢境裡珍藏，紮以回憶的神秘絲帶，像朝聖人帶回來的乾枯花環，采自遙遠的地方。」不少兒童文學研究者指出，卡羅爾撰寫《愛麗絲》系列是出自對童年純真與無罪的信仰，他不希望「愛麗絲」長大，而童話與夢境就如同一具水晶棺，能將愛麗絲最聖潔的形態永久珍存下來；賦予自己「童祭」人設的太田酒鬼，是否也有感於此，從而開始描畫自己的「靈夢」了呢。無論是 19 世紀的，還是 21 世紀的同人奇跡，它們好像都在提示我們，赤子之心是成人世界得以成立的一部分，與此同時，社會期望也要求我們也不能沉溺於「奇境」，要能夠跳出「兔子洞」，但又有誰能抵禦性轉為金髮蘿莉的誘惑呢。做一位能夠自由穿梭於童話世界與成人世界的「愛麗絲」，大概也就是這個時代的「角色扮演」的魅力所在了吧。

次頁圖 11：筆者畫友竹艸（pixiv id: 2599407）所繪。《真女神轉生》中，人偶給恐怖的愛麗絲抹上一筆稚氣，而在《ESP Ra.De .》中，愛麗絲反而變成了一具殘酷又悲哀的人偶。「人偶」本身就是一個符號悖論，它既能指向無憂無慮的童年時光（有學者指出，卡羅爾童年時代的人偶劇場是《愛麗絲》系列的創作源泉之一），也能指向將人異化的成人世界——人生如戲，我們就是社會舞台上的提線人偶。《東方》的人偶師如此深入人心，也許是因為她背後潛藏著這樣一種人類物化的悲哀隱喻吧。

Grimoir of Alice

附錄：〈White Rabbit〉歌詞

（中文意譯引自網易雲）

White Rabbit

詞曲：Jefferson Airplane

One pill makes you larger

一顆藥丸就能讓你膨脹成巨人

And one pill makes you small

一顆藥丸也能讓你縮小如螞蟻

And the ones that mother gives you

你媽媽給你的這些藥丸

Don’t do anything at all

根本毫無用處

Go ask Alice

去問問愛麗絲吧

When she’s ten feet tall

當她有十英尺高的時候

And if you go chasing rabbits

如果你去追逐兔子

And you know you’re going to fall

你知道你會掉進洞中

Tell ‘em a hookah smoking caterpillar

向他們講述有一隻抽著水煙袋的毛毛蟲

Has given you the call to

給了你這個忠告

Call Alice

去呼叫愛麗絲吧

When she was just small

當她還是個小不點

When the men on the chessboard

當棋盤上的男人們

Get up and tell you where to go

起身告訴你路在何方

And you’ve just had some kind of mushroom

而你只能住在某間蘑菇房裡

And your mind is moving low

情緒如此低落

Go ask Alice

去問問愛麗絲吧

I think she’ll know

我覺得她什麼都懂

When logic and proportion

當正常的邏輯和比例大小

Have fallen sloppy dead

在童話世界裡草率消失

And the White Knight is talking backwards

白色騎士在背後議論紛紛

And the Red Queen’s “off with her head!”

紅皇后一聲令下「砍下她的腦袋！」

Remember what the 66ormouse said;

記住看門鼠說了些啥

Feed your head

你得先吃飽活命

Feed your head

你得先吃飽活命

《東方》中的猶太教元素淺析

Tokibel[1]

一、前言

（問）說到神明，因為日本是多神教，我覺得被別的神明擊退之後神明還能作為神明的情況是一個溫柔的世界觀。如果這是一個一神教的世界觀，不論建御名方還是御左口大人現在都成了惡魔了。

（ZUN 答）日本的神作為前提，同時具備善的一面和惡的一面（和魂、荒魂）。惡的一面會以作祟的形式顯現，而善的一面會以恩惠的形式顯現。這是它的好處。這樣一來，不論怎樣，都會有壞的神明和好的神明。一神教裡的神是創造神。要是一切都是神創造的那麼惡魔是不是也是神創造的？我會這麼想。這種意義上，基督教和伊斯蘭教的典故就很難用了。我覺得不僅是我而且所有遊戲都是這樣。

——《東方外來韋編 肆》Strange Creators Interview 06[2]

[1] 設定愛好者，偶爾會做一些考據、劇情分析和漢化。
[2] 頁 44-49。訪談者並未署名，原文以破折號「—」表示訪談者。

正如 ZUN 所言，如今的《東方》世界觀內想要放入一神教的神明是非常困難的。不同的泛神論宗教中，擁有相似職能的神明都可以視為同一柱神明的不同側面，而日本素來有「本地垂跡」的說法，在流行文化中，通過「習合」來處理不同宗教之間的區別與矛盾再適合不過了。但若要讓泛神論宗教的主神或是創世神與一神論宗教的神明習合，那麼其他神明只能以惡魔、精靈與天使之類的形象出現，無論怎麼處理，都是讓泛神論去適應一神論宗教的教義，這很容易讓愛好者把一神論在作品中的地位置於泛神論之上。故此，若要在宗教和民俗方面更偏愛野史的《東方》系列引入一神論元素，對創作無疑是害大於益。不過正因如此，在官作中零星的一點亞伯拉罕諸教的內容就格外顯眼，比如在《三月精 S》的 15、16 話〈天體的惡魔與神〉中，擁有一定基督教文化背景的蕾米莉亞稱金星為「路西法」，而神道教巫女博麗靈夢稱之為「天香香背男」，這便借助角色的發言保留了亞伯拉罕諸教與泛神論宗教習合的可能。

這種地方其實不少，但因為上述的顧忌，多數都只是做到字面的揑他，不深入展開，然而就留下了很多可以多方位解讀的餘地。平心而論，亞伯拉罕諸教的揑他對於一次設定的影響，在目前看來微乎其微，但是 ZUN 在瞭解這些想法的途中所接觸的觀點與想法，卻值得整理與考察。

二、數秘學與猶太秘教

在《鈴奈庵》的 26、27 話〈狐狗狸與櫻共零落〉和 28、29 話〈河

童的魔法書〉兩章中，ZUN 時隔許久又再次使用了藤木稟[3]的小說《朱雀十五》系列中的捏他，涉及到的話題分別是「T 的宗教性」與「鏡文字加密」。下面節選兩段：

然後，「隱者」的代表數字是 9，表音文字為∏。∏相當於希臘文字中的 T 或者 Th。T 的發音為 τ（Tau），在希臘 T 單獨一個字母就代表神明。T 既是朱鷺頭神的第一個字母，也是猶太律法書《塔木德》的第一個字母。雖然日本人一直認為基督受刑的十字架是十字形的，實際上卻是 T 字形的。因此 T 與贖罪和復活的神話有很深的聯繫，在猶太人中 T 也是神聖的象徵。

作為證據，以色列神殿的中心有著被稱為「三重之 T」的由三個 T 字組成的柱子，用來表示三位一體的神[4]，是這個世界上最神聖之物的象徵。那個秘密結社，薔薇十字騎士團傳說中的創立者羅森·克魯斯所擁有的魔法秘教書也被稱為「T 之書」。

——《黃泉津比良坂・暗夜行路》[5]

據書中介紹，這種說法來自於猶太秘教「卡巴拉」(Kabbalah)，T 在宗教上的神秘性可以用「數」來解釋，也就是猶太教的數秘學。其中最

---

[3] 藤木稟是 ZUN 在公式站的自我介紹頁面推薦過的作家，並且在《紅魔鄉》時期有多處捏他。下文提及的明石散人、京極夏彥和菊地秀行均為 ZUN 喜愛的作家，也均對 ZUN 的創作產生了影響。

[4] 實際上猶太教並不支持基督教三位一體的觀點，此或為藤木稟的個人理解。

[5] 節選自第二章第 8 節「見えない T」，本段由筆者自譯，若有不精確之處還望海涵。

出名的例子莫過於迫害基督教的羅馬皇帝尼祿和《聖經》中暗示的惡魔數字 666 之間的聯繫，除了 666 還有很多數字在數秘學中被賦予了特殊的含義。ZUN 喜愛的兩位作家，藤木稟與明石散人分別在自己的作品中提出了一套數秘學理論，其中藤木稟基於猶太秘教，明石散人基於道教與神道教，ZUN 融合了二者的理論，並且運用到了《香霖堂》的創作中，以霖之助的第一視角告訴了我們：

三這個數字，意味著完整與調和。三腳在不平整的地方都可以保持安定，腳一旦增加到四腳以上，或兩腳以下都會不穩定。就跟蛇與蛙與蛞蝓一樣，三個的話相互牽制就不會發生爭端，一旦兩者或四者以上就會立即發生爭端的。……

在完全調和的世界裡，沒有任何供以產生新生事物的縫隙。天降下雨，注入海中，再由天的力量使得水從海中蒸發出來形成雲。完全的阿麻的世界，就是以三個阿麻為完結的。

龍把不調和帶到這個世界中，並將世界變化為可以從不調和中產生森羅萬象的樣子。完全的「三」再加上彩虹的「七」，世界便成為由「十種力量」所構成的了。

——《東方香霖堂・龍的照相機》

其中，三代表完全與調和，十代表完全與輪回在兩位作家的書中均有提及，不過 ZUN 的自創數秘學並不止步於此，還融入了神道教的「布瑠之言」，這點同樣在《香霖堂》中有所體現：

「這當然不是沒有意義的。這個『や』暗示著八所擁有的原本的意思」

「真的嗎？那麼是什麼意思呢？」

「那就是最適於在天照大神前隱身的『夜』的意思」……

「不不，只考慮一位的話九是最大的，八便是第二大的呀。不過九是久，也就意味著永遠，自古就表示著無限。籠統地說很多都是指有限的，感覺上要比無限小一些。因此，把緊接著九的八填給了『や』，大概就是這樣子吧」

「這樣麼。也就是說，八原來是不讀『や』的嗎？但這和夜有什麼關係呢？」

「不是八，夜才原本是『や』的呀，把夜套在了表示非常多的這個詞語上」

不僅如此，日本的數字的讀法還隱藏著許多秘密。……

數字的一可以讀作「ひと（つ）」。一二三數作「ひぃふぃみぃ」這樣的，一即是「ひ」。不必說便是指日，也就是太陽。日本的數字，自太陽起，接著「ふぅ（風）」「みぃ（水）」，經過天空、大地，直至夜晚。日本的數字到九為止就表現出森羅萬象來了。

——《東方香霖堂・八雲立之夜》

這種解讀方式則是基於岩戶隱神話。素盞嗚尊大鬧高天原，毀了天照大御神的田地，置屎尿於宮殿，甚至在天照織衣時，把剝了皮的動物扔進織房，結果天照在驚嚇中傷到了自己[6]，因而躲進天之岩戶，使高天原與葦原中國陷入黑暗。八意思兼神找來常世之長鳴鳥，請神造八咫鏡，作瓊勾玉，讓天宇受賣命在岩戶前起舞唱歌，趁著天照被吸引，微開岩戶之門時，天手力男神把天照拉出岩戶，布刀玉命用尻久米繩封印了天之岩戶，最終天地才重見光明。岩戶隱神話非常特殊，因為它的內容實際上是對神道神事的模擬。巫女之祖天鈿女命代表著巫女，尻久米繩為注連繩，常世之長鳴鳥立足的地方正是鳥居。整個故事就是巫女通過舞蹈請太陽重新出現的過程。

天神御祖詔，授天璽瑞寶十種，謂：瀛都鏡，一；邊都鏡，一；八握劍，一；生玉，一；死反玉，一；足玉，一；道反玉，一；蛇比禮，一；蜂比禮，一；品物比禮，一。是也。天神御祖教詔曰：「若有痛處者，令茲十寶謂：「一，二，三，四，五，六，七，八，九，十。」而有布瑠部，由良由良止布瑠部如此為之者，死人返生矣。」是則所謂『布瑠之言』本矣。

——《先代舊事本紀・天神本紀》[7]

最初用「ひふみよいむなやこと」來給「一二三四五六七八九十」

---

6 一說受傷的是稚日女尊，是天照大御神的妹妹。一說為普通的織衣天女。

7 《先代舊事本紀》記載了神話時代到推古天皇的日本史。現在普遍認為是江戶時代的偽書，不過同下文所介紹，書中記載的一到十具有重生的意味這個觀點古來有之。

注音，並運用到祝詞中的是伊勢神宮的神官。在岩戶隱神話中，天照大神藏身於天岩戶，世界陷入一片黑暗，執八咫鏡的天兒屋命就吟唱了 Hifumi 祝詞[8]，據說它擁有能讓人起死回生的功效。正如故事中代表太陽的天照消失後再次出現，Hifumi 祝詞有著重生、輪回與除穢的意味，被視為最重要的祝詞之一。

其實在東方中還有一處地方與 Hifumi 祝詞有關，那就是諏訪子的符卡【源符「厭い川の翡翠」】（厭川的翡翠）。在諏訪的傳說中，撿起川中的翡翠，高舉過頭頂，吟唱咒文就可以使疾病痊癒，死者蘇生。其中這首咒文的開頭與 Hifumi 祝詞一樣，都是類似於日語中一到十的訓讀。

那麼很明顯，Hifumi 祝詞中一到十被賦予死者蘇生的含義其實遠早於國家神道的誕生，我們雖然無從確切知曉 Hifumi 祝詞的含義究竟來自何處，不過有人從語言學的觀點指出，這個祝詞的內容有可能來自希伯來文。如果把「ひい、ふう、みい、よお、いつ、むう、なな、やあ、ここの、とうぉ」稍作變形，變成「ひぃ、ふぁ、みい、よお、ついぁ、ま、なね、や、かへな、たゔぉ」後改用希伯來文書寫，並調整停頓位置，就能得到一句完整的希伯來語句子，意為：「誰能夠請那位美麗的大人出來呢？為了讓她出來，該說些什麼呢？[9]」

---

[8] 即上述的用「ひふみよいむなやこと」來講一二三四五六七八九十的祝詞，名為「ひふみ祝詞」；這裡為了讓不懂日語的讀者閱讀更為流暢，採用羅馬拼音代替平假名。

[9] 如果有對這部分感興趣且懂得希伯來文的同好可以加學刊書友群與筆者一同討論。

這句話很確切地描寫了八意思兼神等人在請天照大御神離開天岩戶時的迷茫；比起什麼具有特殊含義的咒語，它更像是天兒屋命脫口而出的疑問，想到這裡，連本該莊嚴肅穆的神事都帶上了一點人情味。

Hifumi 祝詞來源於希伯來語的假說來自「日猶同祖論」，筆者相信 ZUN 在創作《風神錄》之前接觸過這個理論，並且對《風神錄》的內容產生了直接影響。

不過在進入下一節之前，筆者想嚴肅地提醒各位讀者，「日猶同祖論」中的很多論據非常牽強，有時甚至有科學性的錯誤。日猶同祖論雖然並非是由日本人首先提出，但是其在日本的發展很可能受到了 19 世紀福澤諭吉「脫亞論」的影響，時至今日它早已不被主流學界接受，現今依然健在的提倡者也多為神職工作者而非史學方向的研究者，該理論在民間雖有一定的受眾基礎，但是在學界基本處於被無視的狀態，連相關的論文都鮮少看見[10]。

下文會站在日猶同祖論的角度介紹其觀點，只是因為 ZUN 大概率接觸過它，並且在《東方 Project》中作了捏他。本文意在考察它對 ZUN 的創作產生的影響，而非推廣這個觀點本身，日猶同祖論對創作者而言也

[10] 編注：這裡我可以稍作補充。用語言學來輔助歷史研究，雖是一種有效的路數，但首先必須建立在嚴謹的考證與小心的闕疑上面，否則很容易就會流於用諧音來牽強附會、亂認祖宗，而一些「歷史發明家」或宗教人士恰恰就是如此，只選有利自己目的的材料來自圓其說，自然漏洞百出，為正經的學界之所不取。我就看過一個傢伙老在雜誌和網上發這種文章，其心理大抵也類同於所謂的「民間科學家」（民科），難以正常溝通。然而，這些在常規思維與學理下荒誕的人物與理論，對小說創作而言，亦不失為一種材料，故亦有其價值。

許不失為一個不錯的素材，但還是再次請各位謹記，該理論沒有被正規的史學界認可，其真實性也幾乎沒有任何保證。

三、諏訪與日猶同祖論

17:5 亞述王上來攻擊以色列遍地，上到撒瑪利亞，圍困三年。

17:6 何細亞第九年亞述王攻取了撒瑪利亞，將以色列人擄到亞述，把他們安置在哈臘與歌散的哈博河邊，並瑪代人的城邑。

17:7 這是因以色列人得罪那領他們出埃及地，脫離埃及王法老手的耶和華他們的神，去敬畏別神，

17:8 隨從耶和華在他們面前所趕出外邦人的風俗和以色列諸王所立的條規。

17:18 所以耶和華向以色列人大大發怒，從自己面前趕出他們，只剩下猶大一個支派。

17:19 猶大人也不遵守耶和華他們神的誡命，隨從以色列人所立的條規。

17:20 耶和華就厭棄以色列全族，使他們受苦，把他們交在搶奪他們的人手中，以致趕出他們離開自己面前，

17:21 將以色列國從大衛家奪回。他們就立尼八的兒子耶羅波安作王。

耶羅波安引誘以色列人不隨從耶和華，陷在大罪裡。

17:22 以色列人犯耶羅波安所犯的一切罪，總不離開，

17:23 以致耶和華從自己面前趕出他們，正如借他僕人眾先知所說的。這樣，以色列人從本地被擄到亞述，直到今日。

——《舊約・列王紀下》

公元前 922 年，古代的以色列王國在所羅門王死後分裂，南部分出猶大王國，北部仍稱以色列。但是以色列王殘暴無道，遭受了神罰，被亞述王滅國。以色列的子民成為了亞述的俘虜，後來開始了流亡生涯便不知所終，可能被當地人同化了，也可能完全滅絕了，這些猶太人被稱為以色列失落的十個支族。「日猶同祖論」就是建構在這個基礎上的。

該理論認為日本人的祖先就是十支族其中一支的後裔。最早於明治時期由蘇格蘭的尼古拉斯・麥克勞德提出，他根據一些古代的《舊約》注釋書與猶太古代史中的記載，認為這十支族並沒有失去民族的同一性，而是背井離鄉橫跨歐亞大陸，最終抵達日本。在分子人類學誕生之前[11]，該理論的支持者在民俗學與宗教學方面考察了兩個種族之間的相似性，至今仍保留著大量古代習俗的繩文王國——諏訪地區自然是重中之重的考察對象。

[11] 分子人類學可以根據基因檢定不同地區人類之間的親緣關係，並且一定程度上模擬人類的遷徙路線。日本人與猶太人的基因差異在距今 6 萬年前產生，遠早於以色列亡國，因此日猶同祖論的支持者後來改口為一部分而非全部日本人的祖先為古猶太人。

守矢神社三位神明使用的符卡的原捏他各具特色。諏訪子的符卡大多為諏訪本地的神話傳說，加強突出了其身為土著神，尤其是大地之神的形象；而神奈子的符卡只是圍繞著諏訪大社的傳說，並不像諏訪子那樣廣泛，對應著建御名方神從來都沒有完全支配諏訪地區的信仰。

東風谷早苗代表著「神明的使者」，筆者也曾一度以為在早苗身上使用摩西的捏他僅僅只是因為二者身上都有作為「神使」的一面。但是早苗關於摩西的捏他，其實正是「日猶同祖論」在諏訪地區的重要論據之一。

許多同好都知道，神奈子的符卡【神符「神が歩かれた御神渡り」】（神所踏足之御神渡）是指諏訪湖的御神渡現象。氣溫過低時，諏訪湖湖面結冰，冰面膨脹向上突起，形成一條蜿蜒的冰路。當地的神話中御神渡被認為是上社的建御名方神前往下社見妻子八阪刀賣神時在諏訪湖上留下的痕跡。

真實的歷史上摩西如何帶領猶太人穿越大海？有觀點認為實際上摩西也遇到了類似於「御神渡」的現象，猶太人從冰面上穿過大海，追趕他們的埃及人之後卻因冰面開裂落入海中，這個故事在神話化後就成了摩西開海的奇跡。

14:15 耶和華對摩西說，你為什麼向我哀求呢？你吩咐以色列人往前走。

14:16 你舉手向海伸杖，把水分開。以色列人要下海中走乾地。

14:17 我要使埃及人的心剛硬，他們就跟著下去。我要在法老和他的全軍，車輛，馬兵上得榮耀。

14:18 我在法老和他的車輛，馬兵上得榮耀的時候，埃及人就知道我是耶和華了。

14:19 在以色列營前行走神的使者，轉到他們後邊去，雲柱也從他們前邊轉到他們後邊立住。

14:20 在埃及營和以色列營中間有雲柱，一邊黑暗，一邊發光，終夜兩下不得相近。

14:21 摩西向海伸杖，耶和華便用**大東風**，使海水一夜退去，水便分開，海就成了乾地。

14:22 以色列人下海中走乾地，水在他們的左右作了牆垣。

——《舊約・出埃及記》

早苗的姓氏也來源於這個故事，比起自古有之的精靈信仰與國家神道，「日猶同祖論」是個不怎麼經得起史學驗證的假說，比起諏訪子與神奈子，還是放在早苗身上最為合適。

《出埃及記》原文中的 Yam Suph 其實不是紅海，而是指蘆葦海。而日本的湖的古稱原本都是海，比如在《古事記》中，建御名方神被建御雷神打敗後，逃到的地方被稱為「州羽海」(Suwa No Umi)，也就是我們

熟知的信濃國諏訪湖。日猶同祖論者認為，海(Umi)的詞源就是 Yam，而諏訪(Suwa)的發音則來自於 Suph。

諏訪地區還有不少與《聖經》中記載內容相似的習俗。每年 4 月 15 日[12]，諏訪大社的上社會舉辦名為「御頭祭」的活動，通過把鹿頭祭祀給神明來祈願豐收。不過在明治以前，御頭祭中的祭祀方式與現在完全不同：一位神官會把一個小孩綁起來當做祭品，並拿刀做出要殺死小孩的樣子。這時另一位神官會來阻止他並且以 75 個鹿頭代替小孩作為祭品獻給神明，這與《舊約》中亞伯拉罕獻祭以撒的故事有幾分相近。

14:9 他們到了神所指示的地方，亞伯拉罕在那裡築壇，把柴擺好，捆綁他的兒子以撒，放在壇的柴上。

14:10 亞伯拉罕就伸手拿刀，要殺他的兒子。

14:11 耶和華的使者從天上呼叫他說，亞伯拉罕，亞伯拉罕，他說，我在這裡。

14:12 天使說，你不可在這童子身上下手。一點不可害他。現在我知道你是敬畏神的了。因為你沒有將你的兒子，就是你獨生的兒子，留下不給我。

14:13 亞伯拉罕舉目觀看，不料，有一隻公羊，兩角扣在稠密的小樹

---

[12] 明治維新以前在舊曆的三月第一個午日与春祭一同举行，午日為地支紀日法的第七日，三月初午在三月的初一至十二中的某一天。

中，亞伯拉罕就取了那只公羊來，獻為燔祭，代替他的兒子。

14:14 亞伯拉罕給那地方起名叫耶和華以勒，直到今日人還說，在耶和華的山上必有預備。

——《舊約・創世紀》

《舊約聖經》中亞伯拉罕用的是公羊當做替代品，但是日本並沒有羊，故而用鹿替代。在 75 個鹿頭中，會特意準備一個耳朵裂開的鹿頭。裂耳鹿也許就是在指代這個兩角被扣在小樹中山羊，被視為是「神明事先準備的鹿頭」。

亞伯拉罕獻祭以撒的故事發生在名為 Moriah 的神山，而諏訪大社的御神體是其背後的整個守屋山(Moriya)。在繩文時代日本是沒有漢字的，「守屋」是後世根據口耳相傳的發音套上去的漢字，原本只有「Moriya」的發音，兩者的發音非常接近，而其中又有相似的故事，所以這個佐證與「御神渡和摩西開海」一樣，成為了傳播日猶同祖論時常常提到的例子，甚至在諏訪大社的官方出版物中，都有不少地方暗示諏訪本地的地理環境和傳說與《聖經》中的表述有相似性，也正是因此，筆者才敢認為 ZUN 確實是因為接觸到了日猶同祖論，才把早苗與摩西聯繫起來。眾所周知，ZUN 在創作《風神錄》以前，曾經去過諏訪大社實地考察[13]，鑒於諏訪大社似乎有支持日猶同祖論的傾向，我們有理由懷疑，ZUN 關於日猶同祖論的知識甚至可能直接來源於諏訪大社。

---

[13] 來自〈《東方風神錄》採訪 7.1 節「神奈子與諏訪子」〉，刊載於《Chara☆Mel》Vol.3。

四、天狗的迦南

與天狗淵源頗深的《天空璋》中，隱岐奈稱天狗為「障礙的司掌者」，障礙之民的一撥擇山而居變為天狗，從設定上好像已經斷絕了天狗與猶太教之間可能的聯繫，不過東方中天狗的身上當然也有猶太教的影子，如《文花帖》中犬走椛的符卡【山窩「エクスペリーズカナン」】（遭放逐者的迦南）。

在《舊約》中，迦南是上帝許給猶太人的土地，摩西帶領猶太人出埃及、跨蘆葦海後，要去的地方正是迦南。猶太人常年顛沛流離，在歷史上多被放逐，因此這張符卡指的就是上帝應許猶太人的家園。

當然，我們可以簡單地把這張符卡理解為比喻，即不被外界所容的天狗找到了自己的應許之地，也就是妖怪之山。但是這樣比喻十分的突兀，因為《東方》中天狗的印象是一個比起人類村落封閉卻更為先進的獨立社會，至少在狹窄的幻想鄉中，天狗並沒有「被放逐者」的印象。

天狗最顯著的特徵是鼻高耳尖，很容易聯想到，這些特徵與高加索人種有相似之處，實際上，天狗原型的諸多假說之一正是古代跨越重洋，恰巧來到日本的歐洲人。這個設定也被用到了許多 ACG 創作中。

除了面部外形之外，天狗的衣著方面也與猶太人有相似之處。天狗的頭頂往往都系有頭襟，這與猶太教的 Tefillin（經文護符匣）很像。經文護符匣是猶太教區別於其他亞伯拉罕宗教的重要標誌之一，猶太人在向上帝祈禱時，會把摩西五經置於匣內，綁在頭頂與手臂上，這在《舊

約》中被提及了四次：

圖 1：菊地秀行《亡者之劍》中的荷蘭修驗僧，外表形似天狗。

圖 2：射命丸文的頭襟和經文護符匣的對比圖。

13:9 這要在你手上作記號，在你額上作紀念，使耶和華的律法常在你口中，因為耶和華曾用大能的手將你從埃及領出來。

13:16 這要在你手上作記號，在你額上作經文，因為耶和華用大能的手將我們從埃及領出來。

——《舊約・出埃及記》

6:8 也要繫在手上為記號、戴在額上為經文。

11:18 你們要將我這話存在心內，留在意中，繫在手上為記號，戴在額上為經文。

——《舊約・申命記》

除此之外，天狗們手上還持有「虎之卷[14]」，但是古日本卻沒有老虎，天狗與老虎之間也沒有什麼傳說。在這裡重要的並非是「虎」的漢字，而是「虎」的讀音 Tora。在猶太教中，《摩西五經》也被稱為 Torah，二者的日語發音只有長短音之間的區別。與「虎之卷」相關最出名的傳說，源義經在鞍馬山上向天狗學習「虎之卷」上兵法的故事，說不定其實只是對異國他鄉的神話故事著迷了。在《舊約》中，先知們都有在山上與上帝溝通的傳統，像是亞伯拉罕在摩利亞山上見到天使，摩西在西奈山上見到了上帝。漂泊至異國他鄉的猶太人想要向上帝祈禱，勢必也會選擇山中，這也許就是天狗棲居山中的原因吧。

五、推古朝與景教[15]

另一方面，雖然也有在馬廄出生的逸話，但似乎只是個不值一提的玩笑（本人曰「高貴的我，怎可能是在那種臭得要命的地方出世」）（×1 耶穌也被認為有相似的逸聞）[16]。

——《東方求聞口授》，豐聰耳神子

馬廄出身應該是聖德太子關於基督宗教的傳說中最出名的一個了，大多數人都認為這些傳說是在基督宗教傳入日本後由後世杜撰，用以增加聖德太子「聖人」的形象。但也有觀點認為整個推古朝的事件都具有

14 一般認為「虎之卷」的名稱來源於中國兵法書《六韜》。
15 準確地說本段內容與猶太教無關，只是同為亞伯拉罕系宗教一併加以介紹。
16 「×」是《東方求聞口授》中阿求的眉批記號，理同我們的腳注；「×1」這句話也就是阿求在該文中所作的「注 1」。

濃厚的景教色彩，比如《神靈廟》的背景之一的丁未之亂，有人認為蘇我氏是南朝鮮百濟國出身的豪族，物部氏則是上文提及的猶太十支族的後代[17]，信仰的是猶太教出身的古神道。同時，秦氏也是改信景教的原猶太人。

根據歷史記載，秦氏為司掌養蠶技術的家族；或許正是因此，ZUN才會設置與秦河勝有所重合的隱岐奈與鳳蝶妖精愛塔妮緹的對立。在京都太秦有一處被稱為「蠶之社」的木島坐天照御魂神社，除了祭祀神明，也祭祀秦氏；值得注意的是，在這個神社內有一個十分罕見的三柱鳥居[18]，景教的研究學者佐伯好郎認為這種三柱鳥居是景教的遺留物。

景教即基督宗教的聶斯脫里派(Nestoriaans)，是東正教的旁支，由敘利亞教士聶斯脫里提出，因為教義上的衝突被東羅馬教會視為異端，其信徒逃至波斯繼續發展，於 635 年經傳教士阿羅本正式進入中國，是最早正式傳入中國的基督宗教派系。

---

[17] 第二章提及的 hifumi 祝詞正與物部氏祖神有關。

[18] 雖然這種結構與本文第二章引文中的「三重之 T」有相似之處，不過木島坐天照御魂神社祭祀天之御中主神，普遍認為三柱鳥居的形象來源於造化三神。

圖 3：蠶之社的三柱鳥居。

佐伯好郎博士認為景教經大唐傳到了日本，而秦河勝與秦氏家族正是信奉景教的猶太人。不過這個觀點不僅沒有得到主流學界的認同，反而還被京極夏彥在小說中拿出來，直言這是牽強附會並批判了一番，與其由筆者來總結反對秦氏猶太人說的論據，不如直接引用 ZUN 一定接觸過的部分：

「廣隆寺附近有一座木島坐天照御魂神社，俗稱蠶社。神社的境內有一座叫做元糺的池泉，池子中央有一座鳥居，被稱為『三角鳥居』或『三面鳥居』，是日本惟一一座八角柱三根柱的鳥居。」

中禪寺豎起三根手指。「不曉得各位是否知道？那座鳥居是在三角

形的三個頂點各豎立一根八角柱，而相當於三角邊的部分，則橫放著笠木及島木，樣式非常奇特。針對這座鳥居，明治四十一年，有位東京師範學校的教授發表了一篇極為有趣的論文。他說，這座鳥居是景教的鳥居。」

「景教？」

「就是七世紀前半葉傳入中國的基督教異端——聶斯脫里派。中國似乎已經沒有景教的遺跡留存了，但中國以前曾發現原大秦寺的一座『景教流行中國碑』的石碑。大秦寺以前是景教的寺院，所以太秦的三根柱鳥居，就是景教的鳥居——這是那個教授的論點，但是......這是不可能的事。」

「不可能？」

「依那位教授的說法，散佈在全國各地的秦氏族人聚集在太秦，得到了『禹豆麻佐』(Uzumasa)這個姓氏，而景教就是在這個時候傳來的。秦氏獲得禹豆麻佐這個姓氏的事，就記載在《雄略記》裡，這是五世紀後半葉的事。但是景教傳到中國，是 638 年的事，所以教授的論點是不可能成立的。不過提出這個說法的教授又提到另一件有趣的事......」

中禪寺用雙手比出三角形。「......三根柱鳥居從上方俯瞰，呈現三角形，這就是構成所羅門封印的三角形。」

「這......太可笑了，是牽強附會。」

「我完全同意你的話，但是教授的論述不僅止於此，那篇論文裡頭也提到了位於廣隆寺東邊的大酒(oosake)神社。大酒神社的祭神就是剛才提到的秦河勝，或是大酒明神。酒(sake)原本寫作『劈』(sakeru)。那麼什麼叫大辟(oosake)呢？教授的論文認為，『辟』就是『闢』的略字。而所謂大闢(daiheki)——就是大衛的和譯名字。」

——京極夏彥《絡新婦之理》[19]

可以猜測 ZUN 早在創作《神靈廟》之前就應該接觸過這個觀點，但因為這個假說在各方面都有紕漏，最終 ZUN 還是採用了明石散人的道教假說。並且可以預見在未來的《東方》官作中，ZUN 估計也不會在聖德太子與秦河勝的景教背景上著墨，因此這個話題就不再深入了。

六、結語

ZUN 在《東方》中使用的亞伯拉罕諸教[20]的捏他大多來自於猶太教，而非是許多愛好者以為的基督教[21]。這點既可以從《東方》本身入手，即《東方》中的捏他大多來自於《舊約》，很少涉及到《新約》的內容；也可以從 ZUN 參考的資料入手，他在《紅魔鄉》時期偏愛流行小說，喜愛的作家藤木稟在其作品中大量運用猶太秘教知識，被 ZUN 借鑒與吸收。到了《風神錄》時期，他又化用了日猶同祖論，對守矢三神與天狗的設

19 節選自第十章。
20 包含猶太教、基督教各宗和伊斯蘭教。
21 包含天主教、東正教和新教。

計產生了小小的影響。

不過如同本文在開頭所說，想要在《東方》中看見更為直接的亞伯拉罕諸教元素恐怕概率極低。因為亞伯拉罕諸教的影響力過於巨大，與 ZUN 偏愛的日本民俗學不可避免的會有重合部分，而 ZUN 更可能是在查閱其他資料時被動的接受到了這些知識，並且當做彩蛋埋在了他的作品中，未必見得他認同與支持這些觀點，本文僅以概括與整理為目標，試圖還原一下 ZUN 早年看過的資料與其思考過程，同時對《東方》中的猶太教元素做一個總結。

參考文獻

《舊約聖經》

太安万侶（編集）：《古事記》

作者不詳：《先代舊事本紀》

川口謙二、池田孝、池田政弘：《鳥居　百説百話》，東京美術，1987 年

諏訪大社（監修）鈴鹿千代乃、西沢形一（編集）：《お諏訪さま　祭りと信仰》，勉誠出版，2004 年

木村鷹太郎：《世界的研究に基づける日本太古史》，博文館・刊，1911 年

ヨセフ・アイデルバーグ（著）久保有政（訳）：《日本書紀と日本語のユダヤ起源》，徳間書店，2005 年
久保有政：《神道のルーツとユダヤ》，レムナント出版，2014 年
久保有政：《日本とユダヤ　聖徳太子の謎》，学研プラス，2014 年
坂東誠：《古代日本　ユダヤ人渡来伝説》，PHP 研究所，2008 年
明石散人：《謎ジパング　誰も知らない日本史》，講談社，1996 年
京極夏彥：《魍魎之匣》，上海：上海人民出版社，2009 年
京極夏彥：《絡新婦之理》，上海：上海人民出版社，2010 年
藤木稟：《黄泉津比良坂、血祭りの館　探偵·朱雀十五の事件簿 3》，角川ホラー文庫，2013 年
藤木稟：《黄泉津比良坂、暗夜行路　探偵·朱雀十五の事件簿 4》，角川ホラー文庫，2013 年

神吐槽磚家：〈【考據】東方 project 中的基督宗教文化〉，2016 年，新浪微博：
（前篇）weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309403972608512099373
（中篇）weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309403975206459823521
THBWiki，thwiki.cc
久遠の絆，miko.org/~uraki/kuon/index.htm
国立国会図書館，dl.ndl.go.jp
中文聖經在線，chinesebibleonline.com

《東方》世界觀詞源學講義

院長 each[1]

一、世界觀，關鍵詞，設定，故事

《東方 Project》系列作品是以 ZUN 為絕對中心的**官方作品的直接作者**們所共同創作出的**多媒體虛構作品**，數十年積累下來的官作及相關官方資料內容繁複，**ZUN 的總體方針亦有多次重大變化**，所以這次撰文談談該如何**以關鍵詞為綫索**來較為簡單地認識、區分、理解它們。

ZUN 在上大學前定居地僅限於日本長野縣白馬村的老家，是上學後才首次接觸到個人電腦，智慧手機於日本的出現也是在那之後，也就是說，上大學之前的他並沒有多少方便的途徑來主動獲取與日常生活缺乏關聯的資訊。何況他上的是純理工科的東京電機大學，當時這所學校所在的琦玉縣校區，據他本人後來的形容，也算是鄉下，而他的編程還是為了做遊戲而自學的。因此，在他早期較為隨意的創作中，更能集中且直接地體現他本人不甚寬泛的閱歷。

大學畢業後他入職遊戲公司 TAITO，同時繼續創作《東方 Project》系列作品，先和大學期間的五部舊作的內容設定乃至世界觀逐步劃清了

[1] 不是少女控。

界線，而以「紅妖永花」四部曲奠定了正作的新世界觀。打下了如此的基礎，他才得以將新官作的重心慢慢地，又轉移到了故事性上。

與此同時，他公開、多次提出的，**比起設定、故事更重視世界觀**的遊戲創作理論，便持續地反映到了作品上，主要見於其網路日誌《東方書譜》2003 年 5 月 4 日的部分和《東方文花帖》書籍附帶訪談，而「世界觀」、「關鍵詞」、「設定」、「故事」這四個詞彙也**以他個人的語境為標準**，多次出現在了之後其它官作作者的言論中。他的這一理論確實是有從遊戲設計出發的，但是結果上超越了遊戲體裁，**不用再單以遊戲這一種體裁為必要的前提**了，即不再是為必然先行的遊戲附加意義。無論 ZUN 是否還將遊戲作為官作的最主要體裁，遊戲這個體裁在表達世界觀時也絕不優先於其它體裁，反而更容易因為循規蹈矩而有著相當大的不便。

簡而言之，**世界觀可以只是由作者主管、不形於書面的基本理念，具體的作品只能是對此永遠可能不夠確切的間接表現**。在這樣的「世界觀」概念的基礎上，ZUN 又使用了大量**自訂的、在他自己語境下可能有相對大眾的明顯特色**的關鍵詞來構成一條條的「設定」，再經由故事來選擇性地表現它們。但是根據作品體裁、格式的不同，即使有意將系統和對這些內容的表達進行結合，結果依然可能不盡如人意，可以將之算是各個體裁的特色，但是 ZUN 不會真的讓沿用自他人（或曾經的自己）的體裁替當下的自己做主。這種遮遮掩掩的取巧作風，便是我們分析《東方》官作的第一關鍵難點所在。

我在第五期學刊初步談過人稱視角的判定和可信度的關係，在此基

本可以沿用，但也有極少數情況需要相當複雜的處理。如《東方茨歌仙》的最後數話，不止是角色之間言語交流不夠有效，無間地獄的環境只顯著地削弱了靈夢這一個角色的五感，而她自己又出現了幻覺，讀者所見的漫畫直觀地混合了複數個角色在各自個人視角下才能見到的內容，一度將讀者對此進行分辨的難度大幅提高。

對於官作及相關官方資料的內容，第一步的判定依然是，**遵守「第四面牆」的虛構界限來儘量保守地考慮，對於官作受眾而言直觀的那些內容，是否也能原樣地被在場的角色認識到**。例如，日本漫畫常見的「對話氣泡」是區分發言內容和視覺場景用的表現形式，雖然時有用其不同形狀來表達語調、音量的作法，但是並沒有半個角色看得見它。同理，**可以簡單排除絕大多數角色稱號、曲名等內容在故事中不必要的存在性**。雖然參考舊作音樂在《幺樂團的歷史》的變形，《東方》世界裡也总有可能真的是存在著各路音樂家角色，為無數角色、場景保證編曲，使得故事中總有人可以哼唱它們，但即使如此，《東方文花帖》可謂出戲的曲評內容依然不能原樣計入《東方》世界內角色們的認識範圍，《東方文果真報》的四格同人漫畫及其目錄資訊，也不能原樣算作《文文春新報》實有的內容，更不能因此而誤以為《東方》世界觀內真有名為「葉庭」或「あらたとしひら」的兩個角色，《東方》世界觀內該報刊的讀者在包括目錄的對應位置看到的大可以是毫無關係但格式一致的其它內容。ZUN 僅僅是想給官作《東方文果真報》加類似於天狗主題連載漫畫的內容，但**官作受眾所能見的內容不直接、完全等於《東方》世界觀內確實存在、能被角色們直接認知的事物**，這些連載漫畫內容和 ZUN 的想法間的關係，絕不比 ZUN 至少提供了原案的《東方儚月抄》四格漫畫更多，ZUN 沒必要參與這些畫師的故事編劇，何況葉庭後來還自己在《東

方外來韋編》上出了作為續篇的同人漫畫。遊戲 OST 專輯側封和《東方心綺樓》關卡結束時顯示的天狗報紙上的四格漫畫與此同理。

相反，ZUN 還有將請他人繪製的《東方》主題繪畫放入官作，並**在名義上記為來自《東方》角色**的照片、繪畫內容的作法。這些內容則算作是角色們更可以親自直接認識到的，**其故事可以確認是來自 ZUN 的**，但依然有畫風上不夠真切的餘地。至於**只能判斷為出自 ZUN 上帝視角的**設定文檔、無主的旁白等內容，因為 **ZUN 毫無必要將自己的上帝視角原樣託付給任何一個角色，或者保證區區哪個《東方》角色總能代言他自己**，所以是作為**當時** ZUN 的《東方》世界觀相對最可信的。即使是這些相對最可信的內容亦有著時效性，特別是在角色的種族和名字上，ZUN 可以只寫出故事當時角色的情況，而不必列出曾有過的別種。

稍稍以「夢境世界（夢の世界[2]）」一詞為例，在《東方紺珠傳》體驗版首次直接出現名為「夢境世界」的異界之前，官作中對該詞的描繪主要分為《東方文花帖》中永琳的說法，和《夢違科學世紀》、《東方求聞史紀》中蓮子、梅莉的說法，無論哪一方，在《東方紺珠傳》之前的約十年間，都算不上有確實地提出這樣一個異界的存在。當時阿求看到便箋上字面上一致的該詞，也表示不知所云。即使 2015 年自機們親自到過了該異界，華扇和神子兩個道教徒也是直到 2017 年完全憑依異變時才遲遲確定該異界的存在，其原因的線索在於《東方茨歌仙》第二十九話，華扇對夢的理解建立在民間道教不需要如此一個異界的「夢魂」之

---

[2] 本次所引官作譯文都有基於原文關鍵字的沿用情況進行基礎的校對，必要時一并給出原文，日文漢字詞語和中文幾乎一致的情況則省略。

說上，但 ZUN 為《東方》世界觀設定的「夢魂」事物又故意與此不盡相同，使華扇當時的說法經不起推敲。但是即使其內容不夠可信，華扇依然確實作出過如此的發言，體現了華扇這個角色自身曾確實具有的道教風格世界觀。她思想發生變化的表現，亦是《東方》故事裡作為史實的一部分，而非 ZUN 完全出於愚弄東方眾目的的多此一舉。

角色們基於各自可能實現的視角，對《東方》世界進行認識、推理所得的結論，難免會受自身閱歷的妨礙，但是這些視角依然是由 ZUN 設定出來的。越是不能直接套用，反而越能體現 ZUN 給《東方》世界觀添磚加瓦的的謹慎態度。

《東方》官作世界觀設定的主要參考對象，從竹本泉的漫畫正式變為明石散人、京極夏彥這對師徒的小說、雜學，是發生在 2003 年，以《東方妖妖夢》開始大量出現的形式和內容上的捏他、改編為標誌。當然《東方妖妖夢》的構想、製作至少是從 2002 年就開始了，若再考慮《東方封魔錄》裡香口癖來自京極小說角色今川雅澄的可能，ZUN 接觸京極作品的時間點只會更早。

在現有的公開記錄中，ZUN 最早是在 2003 年 9 月號《Colorful PUREGIRL》的採訪中首次將京極公開地列為他喜好的小說作者，最晚更新到 2001 年的主頁《神主介紹～Who？》雖未列，但已知最早也是從該主頁起，ZUN 開始將自己公開的座右銘定為「人を呪わば穴二つ[3]」，沿用至今，且主動強調過他對這句俗語有**來自特定他人**的不一般理解：

[3] 官方簡中《姑獲鳥之夏》譯為「咒人如掘兩墳」，下文均按此譯本，本節後文所引另一句口頭禪亦引此書。

我的座右銘從過去以來就是「咒人如掘兩墳」，其中就有著平衡的意味。可惜的是，這句話只被認為是做壞事會受到報應的意思……。

——ZUN，2004 年 5 月 9 日網路日記《東方書譜》

座右銘是，嗯，按以前人的意思講，咒人如掘兩墳**（笑）**

——ZUN，2004 年 10 月 30 日演講《東方的黎明》

而這也是京極小說裡真的會「咒人」的主角中禪寺秋彥的口頭禪之一，ZUN 是結合了他對京極小說的**理解與發揮**，才選用了這句話作為自己長年的座右銘。**和一般的參考不同，ZUN 在為《東方》世界觀設定關鍵詞時，其所用的語境也長期、大量地以明石、京極的作品片段為基準，雖然 ZUN 對二人作品內語境的把握可能與原作者不盡相同。**而且，不同於 ZUN 喜愛過但捏他範圍往往僅限於其代表作的主體部分的其他絕大多數作者[4]，**ZUN 至今都主動堅持跟進京極不限於小說的各種作品，並將其內容改編用於官作**，例如我在第五期學刊提到的，《東方求聞史紀》對同年京極《邪魅之雫》的參考；更近的還有《東方憑依華》對 2012 年 3 月號《美術之窗》京極美術對談和 2015 年京極時代小說《ヒトでなし 金剛界の章》的參考。

本節我便先基於上述的官作解讀理論，簡單談談對上述情況一知半

[4] 例如高橋和希，ZUN 對《遊戲王》長期的捏他幾乎都局限於第一部漫畫相關的內容，而 ZUN 當年主要就是在家裡咖啡廳及時看的《Jump》上的漫畫連載。從第二部開始漫畫轉移了連載平臺，從 2006 年才開始，此時《遊戲王》的漫畫就已經淪為動畫、遊戲的附屬商品了，高橋和希也退出了編劇的第一綫。

解的同好在解讀官作時，特別是不按順序盡量閱讀正作遊戲、漫畫、小說及相關官方資料並對各角色視角的局限性保有警覺時，可能出現的三個後果比較嚴重的類似問題，即**對霖之助、蓮子和梅莉、各個月人長篇大論的盲信**。

「紅妖永風」四部曲之間，有關幻想鄉的設定不斷地被更新的作品改寫，《東方妖妖夢》背景故事裡的《幻想鄉風土記》尚且可以被 ZUN 作為內容可信度極低的文獻留在《東方》世界裡，但《東方紅魔鄉》的就沒那麼幸運了。與遊戲的情況類似，ZUN 構築新的世界觀設定的嘗試，也體現在了《東方妖妖夢》之後開始連載的數個官方出版物和「秘封俱樂部」專輯故事中。

《東方妖妖夢》正式版發佈之後不久開始連載的《東方香霖堂》，即使加上《東方外來韋編》上再開了連載的部分，也依然是 ZUN 參考明石各類著作最集中的一部官作，但霖之助在故事中最常扮演的角色則至今都是，在用能力解讀道具的基礎上（也常常跳過這還算最有可信度的一步），延展出多餘的誤解，然後被拆台，如此作用的一個**搞笑角色**。但是，在小說類出版物欠缺、遊戲和音樂文本說理性還不強的當時，包含了大量霖之助（至今也）未檢定的空想的《東方香霖堂》便是東方眾自行構築更有邏輯性的理解時不得不相對大量參考的官作，為此 ZUN 還反覆強調過小說內容都是基於霖之助這個角色的第一人稱（不知為何還是時不時地會混入魔理沙、堇子等其他角色的第一人稱片段），特別是《東方的黎明》時說的：「**《香霖堂》的主人公是個毛病有點大的奇怪傢伙，所以他本人也不會給出什麼說明。和普通的小說不同，《香霖堂》全部都是以主人公霖之助的第一人稱推進的，所以主人公不去考慮的事**

情也就不會出現……要是霖之助誤會了什麼那故事也就會這麼順著走下去。所以什麼才是正確的就不得而知了啊。嗯，雖說我比較喜歡這樣。萬事通曉的神的視點是不存在的。啊，不過結局部分是有解說詞的，那也可以算是正在遊戲的玩家的妄想。」但是，從結果上也可以說，**霖之助確實還是代表了一部分的 ZUN，替 ZUN 承擔了他對糅合《東方》世界觀、明石作品內言論、京極作品內言論的空想**。

《東方的黎明》演講前不久，ZUN 關閉了數個用來和東方眾公開交流、有時還為方便二創而線上直接給出新設定的網誌，再加上次年他用《東方花映塚》對前三作設定進行的篩選歸納，他一舉奠定了之後十數年來《東方》世界觀的根基，之後的《東方求聞史紀》等**名義上的**「設定集」處理的，就是更細枝末節的內容了，而且因為角色視角的局限性所帶來的各種方便，ZUN 變得更加不願也**難以**公開、確實地更改以往的細節設定（前提是後來他還記得清之前的設定）。

比如《東方神靈廟》屠自古設定文檔和《東方求聞史紀》詞條間可能存在的衝突。前者中 ZUN 以上帝視角的旁白回顧說，屠自古之所以成了亡靈而非仙人是「由於和布都過去的各種因緣，拒絕了再次作為人類復活」，後者則是阿求記錄說原本也想成為屍解仙的屠自古受布都騙出了差錯，才不得不變成亡靈，再之後才意識到受騙了。二者在屠自古的願望上**可能**存在衝突，但是 ZUN 恰恰是在用《東方求聞口授》來補充解釋設定文檔中沒說清的「保持著靈體的狀態被布都玩弄於鼓掌之中」這句話。如果確實存在著**再**給亡靈屠自古找到其它代替的身體，使之作為人類（即使不是屍解仙也無妨）復活的方法，那麼也可以說二者其實沒有直接衝突。但是，一旦有了衝突，即使是 ZUN 從此記錯了之前的設定、

之後都按新設定來了，在**現有的**官作及官方資料內，光靠出自阿求的「設定集」還無法正式更改之前由**可信度更高的**設定文檔確立的設定。

你說裡層設定啊…設定本身是不分什麼表裡的。

我連一些資訊公開到什麼地步了都記不太清了。有些完全是我個人的見識。

我頭腦中認為是常識的東西也許大家都還不知道。這是常有的事情啊（笑）

——ZUN，《東方的黎明》

ZUN 從正作開始就更加充分地利用角色視角的局限性，將《東方香霖堂》作為《東方》世界觀結合明石理論的沙箱，另一方面，最早的三張音樂專輯在當時發生了更嚴重的設定更改情況。秘封俱樂部近未來的時代背景是從 2006 年的《卯酉東海道》才開始正式確定的，只看前兩張的話，還無法確定近未來的時代背景，因為他當時根本還沒有打算那樣設定。《蓮台野夜行》連兩個角色分別是封面上的哪個人都沒在專輯內說清楚，角色名也没给完整，也沒帶出任何看似近未來的時代背景，而《夢違科學世紀》雖然使用了京極時代背景設為近未來的《ルー=ガルー》系列科幻小說裡合成事物的捏他，但是西方人在到訪亞洲之前也並非不可能從未吃過天然竹筍。把 2003 年的《蓮台野夜行》、2004 年的《夢違科學世紀》和之後的秘封俱樂部專輯區別開，對比 C63 版《蓬萊人形》，便可發現，ZUN 一開始僅僅是用不甚連貫的音樂專輯故事來有針對性地給遊戲故事提供別樣且**故事時間其實相隔不遠**的視角，《蓬萊人形》銜接舊作和《東方紅魔鄉》，《蓮台野夜行》在劇情時間上本來銜接《東

方妖妖夢》和《東方永夜抄》，當時 ZUN 故事裡的蓮子和梅莉是穿越到了春雪異變和永夜異變之後不久的幻想鄉，沒有穿越時間。但是在《蓮台野夜行》之後，他決定把音樂專輯故事全都歸給這個新角色二人組，所以才亡羊補牢般地，開始參考京極《ルー=ガルー》系列科幻小說，即使如此，《夢違科學世紀》當時其實還是和《蓮台野夜行》一樣，是**讓蓮子和梅莉穿越到了《東方永夜抄》前後不久的幻想鄉**，對京極的參考也還是以主系列的《塗佛之宴》為中心。所以，在正式確立了秘封俱樂部近未來時代背景的《卯酉東海道》之後，ZUN 正是因為沒有想過要勉強鑽竹筍設定的空子、說二人之前其實是穿越到了近未來時代的幻想鄉，才主動在《東方求聞史紀》裡變本加厲地，讓梅莉的便箋也穿越到了數百年前的幻想鄉，那時就連外界都還沒有「手機」或「GPS」。ZUN 在便箋中讓梅莉斷章取義地引用了霍金的理論「時間逆轉運行」，間接承認了在此時的《東方》世界觀裡，《蓮台野夜行》和《夢違科學世紀》的穿越已經從《蓮台野夜行》、《夢違科學世紀》當時的空間穿越改為了時空穿越。為了補充解釋時間穿越的可能，ZUN 還在次年《東方儚月抄》小說第三話裡，讓豐姬從浦島子沒有發生時間穿越的神隱事件出發，轉述了永琳額外允許時間穿越的量子理論：「不過，神隱不單是指來到月之都，同樣也指迷失到過去、未來、地獄、天界等各種世界。」正好也是從和《東方求聞史紀》同年的《大空魔術》開始，對霍金理論的揑他成為了秘封俱樂部專輯故事的常客。如果 ZUN 從《夢違科學世紀》開始就決定要將秘封俱樂部的時代背景定為近未來，那麼就不止是一個不能當作十足證據的合成竹筍了，而且也不必後來再為此補上時間穿越方面的設定。

另外，還是夢境世界。從 2015 年開始，ZUN 一邊用《東方深秘錄》

登場的新角色，秘封俱樂部初代會長菫子，繼承（？）了《夢違科學世紀》裡梅莉將幻想鄉稱為自己的「夢境世界」的錯誤，一邊用《東方紺珠傳》裡的異界「夢境世界」完全銜接了《東方文花帖》永琳口中的夢境世界設定，拆分了以往更適合直接放在一起討論的永琳和秘封俱樂部的夢境世界觀，但是分離前後都不算違背京極以《塗佛之宴》、《百鬼夜行　陰》片段為主的「夢現」理論，可以說是 ZUN 在對京極作品的改用上，最近的一次巨大變化。

之後的秘封俱樂部專輯裡，京極和明石作品的梗也時常出現，雖然二人的言論沒像霖之助那樣頻繁地被當面拆台，但她們這些東拉西扯就沒了後文的言論的可信度，可能反而不如多少有能力加持的霖之助，而且秘封專輯的故事開始變得更多地圍繞著 ZUN 將日本近現代時事「近未來化」所改編成的「未來時事」，比如改編自「伊奘諾景氣」的「伊奘諾物質」。因此，在梅莉的各種病症這一進展緩慢的故事主線外，秘封俱樂部各種話題往往沒有專輯間的連貫性，而且，在二人對幻想鄉這一個異界的認識上，雖然《蓮台野夜行》裡蓮子提到過的「博麗神社的入口」可能正是《夢違科學世紀》梅莉口中「其他世界的入口」之一，ZUN 卻到現在都刻意未曾讓「幻想鄉」一詞出現在她倆的言論中過，除了讓梅莉目擊《東方輝針城》以來的浮空逆城之外，也沒再在故事裡讓梅莉和幻想鄉住民有效地互動過。總結起來是：ZUN 從《卯酉東海道》起，不止把附帶故事的時代背景臨時確定到了近未來的外界，更轉移了敘事風格，把她倆對幻想鄉更進一步的瞭解擱置了，在不失京極、明石作品依然占參考資料最大比重的前提下，順著《夢違科學世紀》的文風，改用這個二人組來對近現代日本時事的近未來改編版本進行評論，且依然承認《蓮台野夜行》、《夢違科學世紀》是穿越到了《東方妖妖夢》、

《東方永夜抄》當時的幻想鄉，之前《夢違科學世紀》的「夢現」話題則從 2015 年開始被主線故事不優先地改造、徵用。

另外要特別注意的是，從《東方香霖堂》等出版物的連載開始，ZUN 具有了穩定且週期遠比遊戲短[5]的官作體裁。以此為契機，他**開始賦予出版物乃至遊戲和現實發售時間相差不遠的故事發生時間**，主要體現在長年連貫的季節變化中，若秘封俱樂部專輯還是按現代背景與之同步，就難以維持二人的學生身份長達近二十年。2015 年菫子作為高中一年級生登場，之後的多部官作也還是因為始自 PS4 版《東方深秘錄》的發售延遲，失去了發售時間和劇情時間的同步性，而需要參考官方主動公開的原定發售時間。不止如此，2018 年的《秘封噩夢日記》、2019 年的《秘封俱樂部異界攝影記錄》、期間所有《東方香霖堂》連載，其劇情時間也都還是 2017 年《東方天空璋》之後不久的，菫子作為女子高中生的最後一個夏季，即 ZUN 雖堅決想在菫子 2018 年春季順利高中畢業前再加劇情給她，也因為遊戲製作的超時、官方出版物的減少和連載週期變長，不得不專門暫時破壞了《東方香霖堂》劇情的時效性，而僅剩的《東方茨歌仙》和《東方三月精》連載則因為多話合併[6]的緣故，故事時間還都暫時停留在 2018 年的夏秋，所以《東方鬼形獸》至今還沒有任何發生在

[5] 《東方香霖堂》一開始連載時是月刊，如今吊在裝作季刊的半年刊上，連載週期淪為半年，甚至故事發生時間至撰文時還停留在菫子依然是高中生的 2017 年，因此雖然霖之助的翻案理論減少了比重，我依然認爲，當下才是帶頭建立了「時間同步化」設定的這一老牌官作最尷尬的時期。雖然「秘封俱樂部」專輯通過修改時代背景脫離了現代的時間軸，但主綫新加的初代社長菫子還是拖累了進度。
[6] 簡單說就是一個故事得用數話漫畫連載的篇幅才能講完，從其中第二話開始的劇情時間按第一話順延，而不再參考發行時間。

2019 年的其它劇情可聯動[7]。

那麼 ZUN 通過 2003 年前後的這諸多改變，要實現的《東方》世界觀是什麼樣的呢？可以說，是**類似於京極但可能做到更勝於京極，特別是有利於同人創作者就近發揮想像力的**。竹本的作品基本是架空的魔幻世界觀，明石的則可以是天馬行空的野史，但京極筆下多個系列的小說間具有聯動關係，且以時代背景作為區分，其特徵用秋彥的另一句口頭禪或許最能概括：「**這世上沒有不可思議的事，只存在可能存在之物，只發生可能發生之事。**」京極主要的數大系列小說，除了包括各種體裁改編在內都差強人意的《ルー=ガルー》系列是近未來時代背景的科幻小說，其餘全都可以說是**絕不輕易違反時代背景**、科學研究，但**劇情又絕非史實**的時代小說，且幾乎都迴避了京極本人所處的現代背景。但 ZUN 的《東方》世界觀在幻想鄉的大結界（及其它異界所有的結界）設定的基礎上，趁著**發行時間和劇情時間的大致同步化**，卻可以輕易地做到**與時俱進地直接參考現實中**（和《東方 Project》系列作品無關）**的時事**，默認可以將之代入《東方》世界觀的外界，甚至方便於一部分的東方眾

[7] ZUN 雖然長年利用對現實時事的參考，保證著劇情時間和出版時間極具特色的同步化，但是依然會視官作製作進度的現實情況做出各種調整。也可以說，**雖然世界觀、設定優先於故事，但是具體表現起來，依然得用有連續性的故事來填充官作。如果 ZUN 爲了更好的故事，又放棄了這一同步，這也不應是東方眾所不能接受的。**至於他在 2018 年 5 月北京大學講座時提過的「海螺小姐時空」（日本超長壽國民動畫《海螺小姐》裡的人年齡永不變），除了堇子在外界自然而然也可以得知的這一概念，則衹是 ZUN 從 2004 年《東方的黎明》就開始用於自嘲的詞語，用來形容官作裡人類角色「少女」外貌沒有大變化的**特色表現形式，而非角色們真的沒有長年紀**，如果 ZUN 以阿求註定的結局為契機，能終於放下對表面上的「少女」的堅持，我想《東方 Project》系列作品，乃至 ZUN 本人的《東方》世界觀都將借機迎來蛻變。

為自己虛構出「自己所處的現實世界裡就有藏著幻想鄉」的幻想。但是，在排除了官作創作者（即使是同名的不同角色）經出版物出現在《東方》世界觀內的嫌疑（？）後，可以發現，ZUN 本人卻一向是非常克制的，他絕不趕著將哪個特定的時事趁早改編到《東方》世界觀的幻想鄉里去，除了《東方永夜抄》和《東方文花帖》裡（明明是外來戶的）紅魔館看不懂的「阿姆斯壯」，更沒讓半個在世的公眾人物原樣出現在幻想鄉中過，即使是霍金的名字，都是寫在時間穿越來的梅莉便箋上，被和霍金同時代但無緣看懂的阿求得到。

最後是月人的情況。《東方永夜抄》的月都勢力世界觀早於《東方花映塚》的地獄勢力世界觀，在《東方儚月抄》小說中更被多個月人的視角補充過，所以「污穢」一詞一直都是爭論的重點，但是，ZUN 其實反而是**不斷地在調整先出的月都勢力世界觀，使之能和「後發制人」的地獄勢力世界觀接軌。**

接下來便逐個簡單介紹各大構成《東方》世界觀核心設定的關鍵詞，其關係發展的沿革，以此慢慢還原官作的出現過程。這些關鍵詞字面上大都不冷僻且含義豐富，ZUN 打小自然而然就能接觸到，雖然後來主要參考了京極、明石等作者大量碎片化的作品段落，但結果還是形成了**他自用的一套獨特的語境**，所以，我選擇優先整理 ZUN 把這些詞用在了什麼場合、彼此之間產生了什麼樣的關係，而不多解釋每個詞的含義，亦不要求各位先掌握京極、明石作品的語境[8]。ZUN 對「少女」的執著本次

[8] 那樣很可能還得引得遠多於《東方》官作原文用例，或者無法讓各位窺見京極、明石作品的全貌，或者破壞第一手的閱讀體驗，何況我對這二位的考據雖有自信不輸 ZUN 的地方，但還是晚了他大約十年，更沒他涉獵得廣泛。

省略不談。

二、罪，毒，藥，迷茫，留戀

簡單地說，京極在其主系列小說裡，在《姑獲鳥之夏》的心腦理論的基礎上，用《塗佛之宴》的「精神」主題來和《魍魎之匣》的「生命」主題並列，使主角秋彥在《塗佛之宴》裡終於提出了民間道教方面的，生命和精神的關係，和《塗佛之宴》中堂島靜軒等人更側重於夢境和現實關係的氣學理論多有重疊。之後，京極又使秋彥在儒教主題的《陰摩羅鬼之瑕》裡，將這套關係理論進一步適用到了大陸民間道教、原始儒教共同的宗教背景上。ZUN 雖至今都缺乏道教方面的學識[9]，但也沒有用官作將此照單全收過。多神的《東方》世界觀不須像倚重現世的儒教那樣用魂魄之說來區分生死，所以 **ZUN 用《東方花映塚》建立了其最大框架的《東方》世界觀所主要參考的，其實是京極筆下秋彥這個角色及其曾經的同僚們到《塗佛之宴》為止的，以東亞道教為主、但不依賴於宗教的世界觀**。然後，ZUN 亦不拘泥於京極真正的用語習慣，而把自己在《東方永夜抄》先用起來的「污穢」、「魔力」、「狂氣」、「波」等關鍵詞（也不乏京極、明石的影響）也逐漸編入了這個框架內。雖然《東方天空璋》首次顯眼地將「生命力」和「精神力」並稱為兩種「魔力」，但**在 ZUN 的語境裡，對「生命」和「精神」這兩個關鍵詞所做的並列早在《東方花映塚》之前就開始了**，而且《東方花映塚》實際上才是第一

[9] 《Chara☆Mel Febri》第九期訪談《東方神靈廟》創作經過時，ZUN 已經承認：「基本上總是很麻煩，但最棘手的還是考慮設定的時候吧。我沒什麼道教的知識，所以就讀了很多書進行了學習。」

部同時提及「生命力」和「精神力」的官作。

單論「生命」和「精神」二詞，並計入「生命」在《東方》官作特有的別稱「肉體[10]」（譯文取「軀體」、「身體」亦可，日語原文有「体」、「肉体」、「躰」等多種），《東方永夜抄》符卡評價裡就有了，在官作之外，ZUN 在日記裡也常將生命、精神二詞並列。最早的記錄或為 2004 年 3 月 2 日發佈的郵件答覆裡，ZUN 形容舊作角色雪和舞的：「即使在肉體上受到了相當大的打擊，只要在數日、或是嚴重的情況在 2~3 周之後就可以恢復了。與此相反，若是精神面的攻擊（含有意義的）則無法如此簡單地恢復，甚至可以認為是真的會就這樣死掉。」

在《東方花映塚》和伴隨的《六十年不見的紫香花》裡，這一組合接連被各個角色們用於描述世界的規律，並且最重要的是，由永琳為「身體」和「精神」新加上了與之並列的「道具」，類似的組合也出現在紫和後來《東方風神錄》神奈子的發言裡，前二者不變，對第三者採用的說法是可以與之互換的「物質」和「物體」。以這個框架為前提，也可以確認前二者在各個官作裡常見的別名，或者是生命和精神的某些具體表現、產物，精神的則主要有「心」、「魂」、「靈」、「記憶」[11]、「情緒（テンション）」。這些替換關係，也全都是從京極小說中就有的，最間接的也不過是繞一步路到氣學，將「氣」作為「生命」和「精神」、「夢境」和「現實」的共同根源。例如，在上述的基礎上，再加上《姑獲鳥之夏》秋彥台詞「這個物質性的記憶，也就是記憶的原型，

---

[10] 此別稱的依據直接來自於《姑獲鳥之夏》秋彥：「但是肉體本身就是生命，兩者是不可分的。」

[11] 和「心」一起，亦是主要來自於《姑穫鳥之夏》的特色設定，相關原文量多，謹從略。

我認為就是被稱作靈魂的東西。」和《塗佛之宴》刑部昭二台詞「夢境與現實是等價的。夢境與現實都是氣的一種顯現」組合起來便構成了梅莉筆記「說不定夢中世界（夢の世界）就是魂的構成物質的記憶呢」直接的來源。由此可見，梅莉和蓮子口中的「夢の世界」雖然說錯了，但也不是完全跑題，與此相關的《百鬼夜行陰》岩川真司旁白「毫無疑問地，不論夢中的岩川還是做夢的岩川都是岩川自己」，便在後來被 ZUN 改編，用於《東方憑依華》菫子的故事中。《東方花映塚》之後各作遊戲的核心概念，幾乎全部都是在這個框架上的簡單擴展，比如《東方心綺樓》到《東方憑依華》的「感情」便是精神的產物、表現，《東方緋想天》的「性格」即「氣質」，按小町和映姬共同的說法則正是「靈魂的質（魂の質）」，即精神的質，作爲幽靈的表現亦可見於《塗佛之宴》，第七期學刊已有提及。

《東方花映塚》在比較「生命」、「精神」時最核心的思路，是加入各種「毒」的設定。參考劇情解鎖順序，銜接整理梅蒂欣等角色的發言，特別是要分辨梅蒂欣對各種毒的混稱，然後可知，存在針對生命和針對精神的兩種毒，在《東方》世界觀裡恰好對應了彼岸花和鈴蘭的毒素，《東方茨歌仙》第六話雷獸的毒也屬於後者。對於一般的生物，從針對生命的毒出發才能產生身體，但也會因此產生或攜帶污穢，但是這種針對生命的毒不能沒有又不能過多。但是，對於梅蒂欣和月人而言，沒有這種身體或許也沒關係，比如梅蒂欣便是被鈴蘭針對精神的毒製作了另一種的身體。雖然梅蒂欣的設定文檔斬釘截鐵地說「一切毒對她都沒效果」，但是針對生命、精神的毒本來就不能等同於生命、精神，映姬所說對梅蒂欣的存在有威脅的，是他人的精神：「這是沒有辦法的。因為你是叫做人偶的道具。無論你怎樣想，都只能任由使用者單方面灌

輸愛情或憎恨。有時幫你取名字，有時將你的形狀改變，道具如何被使用全憑使用者的意志。是的，作為道具，只能單方面承受人類的感情。現在的無緣塚裡有許多還沒注意到自己已經死去的靈。所以這種地方像你這樣的道具是不能來的。你身上那種不安定的意志，會讓你被附身的哦？」

這裡需要特別注意的發言是梅蒂欣的：「之所以說活著便是罪，是因為身體是從毒產生的哦。所以我才會得到了這無穢的生命！」在《東方花映塚》及之後的官作裡，「罪」不僅僅是描述以地獄的裁判為基準的社會屬性的用字，更是有**名為「罪」的事物**。結合《東方花映塚》映姬、幽香台詞、《東方香霖堂》第四話霖之助的局部理論前提、《東方三月精》第四部第十三話赫卡提亞台詞可知，**《東方花映塚》談論的櫻花，主要是別名为「彼岸櫻」[12]的妖怪櫻「紫櫻**（紫の桜）**」，和西行妖不同，紫櫻從白色出發，吸收附近人類（包括屍體）活動產生的「罪」，便可以染上由紅到紫的顏色，即映姬口中「彼岸櫻」的「斷罪之樂曲」的字面意思**。除了「罪」，結合霖之助、幽香、映姬、赫卡提亞的言論還可知，白色的花還可能吸收其它的事物來染上別的顏色，但這些都是暫時性的，**其根源還是在於大地**。特別是幽香的如下發言，直接導致了後來《東方茨歌仙》第二十八話首次出現的紫色靈魂結晶——石櫻[13]的出現：

花把土中僅有的一點顏色收集起來後開放，花瓣散落後又還給土地。

[12] 原型為「江戶彼岸」品種的櫻，小町的江戶風格設定亦是來自於此。
[13] 其原型還包括《女神轉生》系列遊戲道具「赫卡忒的魔晶」，其效果是提升同伴魔力、在體力低的時候魔法攻擊觸發概率。

做為生物的花也是一樣。因為聚集了周圍的顏色，所以花兒豔麗地綻放。之後，花開過了就把顏色還給周圍。

讓花兒綻放，是土地的力量。所以，花兒從沒忘懷開後回歸土地。

這裡的「土地的力量（土の力）」在後來赫卡提亞的說法中稍微變了形：「……通常來說，消滅肉體和純化靈魂的過程當中都離不開大地之力（大地の力）。」若只把官作解釋的重心放在生命和污穢上，與這裡的大地相對的，則可以是《東方儚月抄》小說第三話豐姬視角旁白提到的大海：

據說，地上的生命是從海中產生的，在漫長的時光中，賭上生存權的生命戰爭不斷重複著。為了壓倒其它生物而將體型變大的生物、利用氧氣迅速行動的生物、追求新天地而來到地上的生物、在地上以空中為目標的生物……各種形態的勝利者開始出現。海洋作為生命的源泉曾經也是最大的戰場。身經百戰的勝利者——海洋生物，是不會沒有污穢的。

這裡對比的大地和大海的功能，又分別能對應紺珠之藥和蓬萊之藥。蓬萊之藥是「生命的秘藥」，紺珠之藥在《東方紺珠傳》體驗版鈴仙設定文檔裡是「月之都的住民都知道的秘藥」，後者「體驗未來」的功能亦是來自於《東方儚月抄》小說第三話綿月轉述的永琳量子理論，和單純的被狂氣影響而看見幻覺有別，本次不贅述。

《東方三月精》第四部還出現了新種類的石櫻，結合赫卡提亞和拉

爾瓦現有的說法，是妖精們為防止被真正地消滅[14]，以可能再生為前提，主動結晶化來進入的防禦狀態。這些石櫻也是紫色的，而且被河童診斷說沒有任何毒性，這則是來自於妖精活著所以亦會有的「罪」，是《東方花映塚》映姬判定琪露諾「罪孽深重」的延續。即，和「毒」不同的作為事物的「罪」，是人類和妖精都具有的，精神的其中一類，其特徵是紫色，如映姬所說的「這是紫櫻，不可饒恕之罪的顏色」。關於罪性質的進一步判定，線索不止在於《六十年不見的紫香花》裡紫對紫櫻開放原理的解釋，更直觀的在於《東方花映塚》映姬和靈夢間的論辯。

在無緣塚盛開的「紫櫻」是有罪的想念使之開放的後悔之花。

現在的紫櫻不是普通的櫻花，是為有罪的意識所盛開的櫻花。

——八雲紫旁白，《六十年不見的紫香花》

映姬：紫櫻，盛開憂鬱之花，散落追憶之花。散落的花，用漫長的時間來回歸大地，然後將再次使花盛開吧。這就是罪的輪回。是的，六十年輪回一次的命運。

靈夢：事物如不能留下，記憶亦不能留下。

映姬：記憶也是事物。事物消逝的同時，記憶也會消逝。第六十年的淨化會使得事物和記憶都輪回一次吧。對人類的歷史來說，六十歲就是一圈。因此，如果你能活上六十年，你自己的記憶就會得到淨化，也

[14] 即《東方花映塚》映姬和琪露諾說的「自然之死」。

便會得到重生吧。

——《東方花映塚》

雖然有六十年的週期在，但是**除了六十年才有一次的、罪人的幽靈將紫櫻染紫的時期，人依然會犯罪、死亡、下葬、結晶，紫櫻每年多多少少依然要變色**。被地獄方面定為「罪」的事物，是記憶——即精神中的一類，正因為這樣，閻魔才用淨玻璃之鏡從受審者那裡提取記憶來判定哪些經歷是否有罪，而不是在他們生前就跟蹤記錄其一舉一動。記憶更具體的淨化情況見《六十年不見的紫香花》紫的發言，其重點也正是在於改寫記憶，也正是因為記憶理論上可以被篡改，所以《東方文花帖》裡映姬才向文承認和事實相比可能會產生冤罪。

地獄的理念，或者說至少是是非曲直廳的理念，便是針對罪，和月都針對的污穢、欲望不是可以並列的話題，主要見於映姬台詞：「地獄的存在，並不是為了給予懲罰。從一開始地獄便是為了不讓生者背負罪而存。而我的存在正是為了讓生者注意到那一點。」從《東方花映塚》小町相關的內容可以看出，罪可以來源於生前所做的惡事，而惡事的具體定義可能由地獄代表決定，即對所為惡事的記憶，即使已經從表層記憶裡消失了，並且一旦被審判到無間地獄[15]或冥界，幽靈的生命還會被剝除。

冥界的幽靈和送到冥界前的幽靈是完全不同的概念的東西啊。送到

---

[15]來自《東方茨歌仙》第48話華扇右臂對無間地獄機制的解釋。

冥界前的幽靈，還算是有生命的東西啊。

——小町，《東方花映塚》

審判就是將那人的行為是非問個一清二楚。在這裡，沒有任何靈能夠逃過閻魔大人的審判和處罰。因為，閻魔大人不會忽略任何細節。例如用殺蟲劑殺死蟲子，在心裡嫉妒他人，說謊、說別人壞話等等。即使是小事，也將會進行長時間的說教。閻魔大人的說教時間，是以靈生前所做的惡事來計算的。如果說教不足以彌補，靈則會墮入地獄。

——小町劇情線旁白，《東方花映塚》

有關「罪」的話題告一段落，也稍微按字面總結一下。**人類死亡之後，不成為亡靈的幽靈，同時帶著生命和精神，後者包含了對惡行的記憶即罪，在審判中通過接受閻魔的說教而被彌補，否則就下地獄去，如果是判往無間地獄或冥界，則審判的過程還都包括把生命從幽靈剔除。**至於已確認的另三大地獄，針山地獄、血池地獄、灼熱地獄，按赫卡提亞的說法，似乎還是注重於給予身體以痛苦，使之認識自己的罪，所以還是要使被判往這些地獄的幽靈保留可以用來受苦的生命，所以理論上沒必要再針對按《東方儚月抄》第一話永琳所說已經「永遠受苦」的蓬萊人。另一方面，幽靈離體後，屍體一開始也還是具有生命和精神兩部分，在大地的作用下，身體被消解，精神被純化而形成石櫻。植物萃取出精神中的罪，為開放的花朵上色，花瓣散落又將「犯下罪的人的靈魂」帶回給大地，由此實現**大地恆常的、漸變的萃取帶罪靈魂**。《東方花映塚》之後，對於上述理論系統最重要的一次正式補充，是給《東方神靈廟》做鋪墊用的《東方茨歌仙》第三話裡華扇的台詞：

那（從地下噴出的）金子是墮入地獄的人們內心的欲望在高溫下熔煉出來的東西。

怨靈會侵蝕人類的精神，令欲望增幅，注入怠惰的毒，使人死後墮入地獄，而墮入地獄的人也將成為怨靈。

金子是欲望的結晶，所以欲望在地獄大熔爐裡融化後就會產出金子，這也是地獄的資金來源。

怨靈背負著各種欲望和污穢，所以熔煉出來的並不都是金子，例如，求生的欲望會化作水銀，殺人的欲望會化作砒霜，還可能含有銻、鉛，等等等等。

官作到這裡，「欲望」一詞終於和「污穢」針鋒相對地並列了。因為「欲望」是常用詞，之前的官作當然也用過很多次，但是看得出體系的恰恰也只有從《東方花映塚》開始的數次：

小町是欲望不足啊。運送死者時，不是會獲得渡河幣嗎？只要優先運送渡河幣多的客人，也就是品德高尚的客人的話……渡河的時間也花不了多久，效率又高，又有賺頭……死神賺錢，同時也意味著以好的待遇迎接那些生前行過善的人。就是說，賺錢這件事，本身就是善行。

——映姬，《東方花映塚》

為了實現自己的願望而做的努力，那僅僅是欲望的體現。欲望將產生迷茫，迷茫會留下留戀。

不過，用不了多久你那留戀就會變質為遺恨吧。真是太遺憾了。

——小町，《東方緋想天》

從這時起，地獄方面對於欲望，就沒有一概排斥過，也承認有依賴某些種類的欲望可以達成的善行，如四季所說是可能抵消「罪」即惡行的：「為了減輕自身罪孽，要從今日開始積累善行。」不止是地獄，月都和天界亦是如此，《東方儚月抄》小說第三話綿月否定的是浦島作為「凡庸人類」的強烈欲望，《東方求聞史紀》中說天人捨棄的欲望也只是俗世的七情六欲。《東方神靈廟》之前 ZUN 再次安排小町來給欲望正了一次名，是在《東方茨歌仙》第五話：「（靈夢）那點兒程度的欲望，是個人類都會有的呀。忠實於欲望，那不叫邪念，叫單純。能夠天真無邪到那程度的人類也就只有那巫女了。」

「欲望」之后的「迷茫（迷い）」也是 ZUN 常用的關鍵字，其和「生欲」相似的詞義主要在於妖夢白樓劍強行斬斷幽靈迷茫使之升天的功能[16]，又如《東方花映塚》旁白「**無法成佛的靈，不是仍有迷茫就是仍有迷戀之事**」和《東方求聞史紀》阿求對無緣塚的描述：「這裡有種叫紫櫻的櫻花，它的幽玄之美是在其他任何地方都無法見到的。櫻花盛開時，無緣塚的死者都解開了迷茫，漸漸向中有之道出發。紫櫻能將無緣塚的土地淨化，一年開花一次，花綻開時能斷除迷茫，在幻想鄉是種珍稀的妖怪櫻。」結合《東方花映塚》四季台詞和《魔理沙的魔法書》妖夢符卡評價中，相對於彼世的「迷茫的世界（迷いの世、迷いの世界）」，

16 《東方三月精》第一部單行本人物簡介部分並非出自 ZUN，其中樓觀劍、白樓劍分別斬斷妖怪、人類迷茫的設定為別處所無，不應參考。

體現了地獄方面將「罪」和「迷茫」有關聯性地排斥的佛教價值觀，在宗教家中也有類似的主張，見於《東方茨歌仙》第十八話和《東方求聞口授》第三部分座談白蓮發言，但其由妖怪代表的反面則見於 ZUN 在《東方神靈廟》曲評中表揚的妖怪「自身的存在意義非常明確所以沒有迷茫」、《東方緋想天》小町對迷途竹林命名的猜測和《東方萃夢想》咲夜的：「人類是……很聰明的啊。帶著迷茫死掉了的話，就能不用成佛而自由的活著……」《東方花映塚》天子自稱的「沒有會被死神的超度所迷惑的迷茫」則和《東方花映塚》四季說的這句話一起，揭示了天人的主要形成原理：「沒有迷茫的人是已經悟道的人。**那就跟升天是一樣的。**」此外還有以「迷茫（迷い）」搭配「迷途（迷い込む）」這一動詞來特別地使用的文字遊戲，和紫乃至大結界的能力多有相關。至於「迷茫」之後的「留戀（未練）」，以及《東方緋想天》小町口中由此變質成的「遺恨」，官作用例尚且不多，多和人死之後亡靈、無緣靈、地縛靈（包括念縛靈和自縛靈）甚至僵屍的形成有關，對應《東方神靈廟》的白神靈[17]。特別是死後仍對肉體有留戀的，《東方茨歌仙》第四十八話小町說在地獄受苦者多爲此類，同一話中天子更將自己討厭的「像是血腥味又像是仇恨的氣息」形容為「地獄一般的氣味」，分別對應第三話的華扇並列了的「污穢」和「欲望」，且更具體了。

《東方神靈廟》確實出現了種族為亡靈的新角色，但是幾乎沒有表現到《東方求聞史紀》中神靈來自亡靈的說法，四條劇情線，五面到六面的三個 Boss，幾乎全都沒說過「神霊」這個詞，除了布都跟著自機說了一次，然後還改口了。《東方神靈廟》裡肇事的小神靈和之前設定從

[17] 在 Manual 中解釋為「對此世的留戀」，和象徵「長壽欲」的紫神靈有別。

亡靈來的那些神靈不同，但 ZUN 也不算是有把它們的設定拿來賣關子過，體驗版的自機設定文檔就把二者的區別交待得差不多了，之後在正式版由妖夢定論：「還有這些神靈，應該說這些只不過是欲望具現化了。欲靈……類屬生靈中的一種低級的靈。」所以，這裡也就簡單地總結一下：

轉瞬即逝的欲靈是從人類欲望、念想、恐懼、情感中誕生的，概稱為欲望團塊，也被靈夢稱為「具象化的心聲」，妖怪、人類、妖精、幽靈身上都能產生欲靈。從欲靈中誕生的信仰被神子吸收，所以有了早苗背景故事裡說的：「收集神靈就像是收集人類的欲望，這和收集信仰本質上是相同的。」**ZUN 是用《東方風神錄》的這句台詞，類比著之前「神德」的有限設定，把《東方風神錄》最重要但沒及時具體展開的關鍵詞「信仰」也給一起編入了生命、精神的理論框架中去。**

通過《東方茨歌仙》、《東方神靈廟》、《東方紺珠傳》諏訪子言論[18]的補足，我們終於可以把「污穢」和「欲望」兩個關鍵詞在《東方》世界觀內進行可觀的對比。**污穢和欲望，分別是生命和精神的產物，這二者都在官作內被各路角色強調過，對於一般的兼具生命和精神的生物而言，不可或缺但又不宜過量，這種刻畫上的待遇和對生命、精神產生作用的各種毒相似**，上述的華扇發言「怨靈會侵蝕人類的精神，令欲望增幅，注入怠惰的毒」也有將特定種類的毒和顯然過分了的欲望相提並論。那麼，是否可以說生命和精神之所以能產生污穢、欲望，也是某些種類的毒的功勞？

---

[18] 在第一期《東方外來韋編》訪談被確定為非史實結局，但是依然具有發生的可能，幾乎不影響讀者參考它來判斷紺珠之藥的實際性質。

結論是可以。正因為各種欲望的結晶已知包括了金子、水銀、砒霜等，所以才恰好能和《東方》世界觀中的「毒」發生關聯。《東方神靈廟》將聖德太子設定為道教徒的思路，直接來自於明石將聖德太子的死因解釋為所服金丹使用的水銀的，「鳥玄坊」系列小說和《日本史鑑定》，ZUN 早在永琳的符卡上多次使用過水銀這個捏他。雖然求生的欲望不同於長生本身，水銀的例子因此有點不夠看（**也請各位讀者千萬不要親身嘗試水銀或石蒜**），但是加上金子、砒霜、銻和鉛又如何？這些全部都是道教外丹術和煉金術可用的有名材料，由此可見，《東方》世界觀裡「毒」這個概念有參考但不拘泥於道教的「丹毒」概念，特別是丹毒中的金毒，此處的「金」泛指金屬。道教將丹藥的致死性歸咎於外丹可能自帶的各種所謂的「丹毒」，以火毒和金毒為主，認為出毒也是必要的步驟，故而有記錄服藥症狀用於研究的傾向，而《東方永夜抄》妹紅回憶的分階段服藥經過在格式上算是同類。

地獄的經濟來源是這些材料中的金子，熔煉怨靈還會得到其它有毒的材料。已知的兩種石櫻同色，妖精石櫻是被檢測出無毒性的，《東方茨歌仙》第二十八話也間接排除了間歇泉中心人類石櫻的毒性對鳥類、人類造成額外傷害的可能。也就是說，**對妖精和人類的靈魂而言，可轉化為金子的基本的欲望是自然地具有的，地獄也不排斥這種欲望，石櫻形態的話不帶有金子也罷，但其它的欲望對應的物質就帶有毒性了。而那些被排斥的欲望**[19]**，比如求生、殺人的欲望，就很可能是某些針對精神的毒所致，所以具有直觀到人體根本不需要的毒性。**

[19] 《東方神靈廟》的十種欲望是 ZUN 在佛教五欲的基礎上臨時東拉西扯湊出來的，沒有沿用價值，也不能代表所有的欲望。

基於《東方花映塚》梅蒂欣台詞「毒取少量即為藥，說得真好呢」和《東方求聞史紀》阿求文字「妖精對人類來說，非毒也非藥」，可認為「藥」是能與「毒」互相轉化的反義詞，又可因天為台詞「不光是毒藥，什麼藥都能做」，將「毒」進一步視為「藥」的一類。再結合《卯酉東海道》為《飄上月球不死之煙》加的，指代蓬萊之藥的副標題「Elixir of Life（生命的秘藥）」，才可知《東方》世界觀內對生命、精神產生作用的事物可視情況具有「藥」、「毒」兩種稱呼。其證據是更早在《東方永夜抄》的幽幽子台詞：「妖夢，千萬不要靠近那傢伙（妹紅）。那傢伙，和其他的人類不一樣。絕對不能碰。會被那詛咒給染穢。（触れてはいけない。その呪いで穢れてしまう）絕對不能吃。會被那一身的毒給詛咒。（食してはいけない。その毒で呪われてしまう）」

把其中的兩句抽出來換個順序：「絕對不能吃。會被那一身的毒給詛咒。絕對不能碰。會被那一身的詛咒給染穢。」這裡幽幽子正是**將蓬萊之藥形容為詛咒身體的「毒」，而身體會因此顯著的染穢**。由此，從生命和精神中之所以會產生（被某些自帶立場的角色排斥的種類的）污穢和欲望，都可以是因為針對二者的「毒」。包括了「毒」的「藥」，和「污穢」、「欲望」，在方程式中位於「生命」和「精神」的前後兩側。**從《東方花映塚》開始，ZUN 參考已有的「毒藥影響生命產生污穢」的《東方》世界觀，已經把與之對照的「毒藥影響精神產生欲望」也斷斷續續地加入了《東方》世界觀**，而且，ZUN 在《東方永夜抄》時，也為月人理念的局限性埋下了伏筆，先有輝夜台詞「真實之月所帶有的毒氣」，後有《東方花映塚》梅蒂欣台詞「月光是毒光線」、《東方文花帖》萃香台詞「你幾乎看不到真實的月亮，因為它對於人類是毒」，乃至《東方紺珠傳》哆來咪台詞：「作為月之民的狂氣，對你（鈴仙）來

說已經與劇毒無異了！」

三、狂氣，波，魔力

ZUN 在《東方永夜抄》精神方面的話題上大規模起用了「狂」的概念，鈴仙的紅眼和永琳的紅月月光使人發狂是靠著「月之狂氣」、「不斷溢出的月之記憶」所代表的「月之力」、「狂氣的力量」，表面上的造型是改編自荒俣宏《帝都物語》、菊地秀行《亡者之劍》、竹本泉《アップルパラダイス》等作品，但其世界觀首先是來自明石在《東洲斎寫楽はもういない》、《視えずの魚》用「懶」、「狂」、「散」三字來形容藝術家風格用的，以不同「波長」來區分的「氣質」。三者在鈴仙符卡名裡都有捏他，但 ZUN 選擇強調了其中的「狂」，並在之後《上海愛麗絲通信～三精版～》第七號和《東方緋想天》鈴仙設定文檔裡，一度把波的概念也分給了「生命」、「精神」之外的「物體」或「物質」，將「波」視為「生物」、「思考」或「感情」、「物質」這三者更之上的共同原材料，和紫、鵺的符卡再一起共用了波粒二象性的梗。至於生命方面的波，則是基於日月星三種天體的光的波長對比。除了是「毒光線」的月光，日光在《東方萃夢想》旁白裡也是有自己的毒的：「夜晚的風，將白天籠罩世界的毒適度地沖洗而去。受到日光所荼毒的世界，在夜晚被月光所淨化。」《東方文花帖》文評論慧音【光符「天照」】，《東方文花帖 DS》射命丸文評論空【熔解「Melting White」】、【巨星「Red Giant」】，姬海棠果評論白蓮【習合「垂跡大日如來」】，對這四張太陽主題符卡的評價全都用到了「逆光」一詞，果還解釋說：「這道聖光的波長與太陽光相同。」這些則是 ZUN 《東方永夜抄》以來對日

月光的區分，和生命、精神的對應關係，再主要改編自京極《魍魎之匣》所致，也可以說是 ZUN 在設定他《東方》世界觀的根源時，**嘗試調和、融合了京極、明石作品局部內容**的成果：

所以說，雖然陽光能給予動物植物生命力，但月光已經是死過一次的光芒，因此不會帶給生物任何助益。

因此我們要全身沐浴在經月亮反射後、已經死過一次的光線中，好停止活著的速度。只有在月光中，生物才能逃離生命的詛咒。

——柚木加菜子，《魍魎之匣》

加菜子不像媽媽那麼污穢，不像你那麼醜陋。她沐浴月光，永遠都不會變老。

——楠本賴子，《魍魎之匣》

除了兼具兩種毒所以不容易分辨情況的梅蒂欣，《東方花映塚》還有數個其它角色也能使他人的精神「發狂」，而且類似於鈴仙能力對精神作用的多方向性，她們同時也能使他人更加遠離發狂。能和梅蒂欣台詞「還有讓心染上毒的曲子。也有以曲調引起精神異常的事情哦。」產生對比的是，另一個音樂家米斯蒂婭在映姬說教的影響下於結局唱出的鎮魂歌：「你對自己的歌有什麼樣的力量完全不理解呢。歌有時擁有鎮住靈魂的力量，有時卻會讓它們活性化。在飄落的紫櫻之下，只有鎮魂歌才能響起！」

由此可以看出，至少在作用於精神時，關鍵詞「活性化」早已是致狂的另一種說法，雖然數量不及後者，但是原文更為統一[20]。除了《東方花映塚》已有的大量活性化的靈，《東方花映塚》、《東方緋想天》小町技能使靈「活性化」，《東方非想天則》天子符卡、美鈴技能使天氣（気候）和全身的氣（全身の気）「活性化」，《東方神靈廟》還有ZUN 在多線路旁白反覆強調過小神靈們的「活性化」，對應鈴仙能力之外的，有《東方地靈殿》怨靈對愛麗絲人偶的致狂，《東方求聞史紀》裡記載的亡靈對身邊人類的致狂危險性，以及《東方深秘錄》菫子同樣導致幻視的符卡【＊幻視吧！目睹異世界的狂氣＊】。

ZUN 在《東方紺珠傳》時，看上去似乎是為了不和新角色克勞恩皮絲在遊戲裡其實表現得不夠充分的「使人發狂程度的能力」撞車，而將鈴仙的能力設定從「操縱狂氣程度的能力」改成了「操縱波長程度的能力」，但這也給他在之後的《東方三月精》第四部裡，能把「活性化」的類似概念慢慢地也適用到「生命」上去，提供了條件。但是，這裡需要特別排除皮絲使他者的生命「狂化」的可能。

彼岸花的毒是生命之毒，更早就有霖之助在《東方香霖堂》第 10 話提到「彼岸花紅色的毒素」，能將此和《東方花映塚》小町說的「這發狂似的到處綻放的彼岸花」串起來的，是《東方香霖堂》第 20 話霖之助視角不針對彼岸花的旁白：「氣溫急劇下降，由變紅而導致生命狂化的葉子，忍受不住秋季的冷風而不斷飄落。」以及《東方花映塚》琪露諾設定文檔：「花發狂地開放後，各種各樣的傢伙通過湖面，妖精們比平

[20] 意為「使發狂」的原文因是日文動詞，形態多有變化，但總保有「狂」字。

常更加騷動起來，所以決定自己也跟著一起騷動。」彼岸花作用於生命的毒是紅色的，那麼鈴蘭作用於精神的毒呢？除了早已是紅眼的鈴仙，妖夢在《東方永夜抄》直視真正的滿月，也是害了紅眼的病，被永琳形容為「狂氣的眼睛」。和僅在《東方花映塚》旁白提到的「月之眼」可能也有關係。

《東方三月精》第四季開頭克勞恩皮絲火把使妖夢等人發狂時，雖然是黑白漫畫，不能確定她們眼睛有沒有變紅，妖夢的半靈（在《東方花映塚》被承認會被針對精神的毒影響）也沒顯著地發生什麼變化，但根據各個妖精的證詞，還是能判定此行為影響了他們的心（精神）。然而後來 ZUN 在她火把的設定上難得地吃書了。第二話時克勞恩皮絲還對三月精強調只有自己拿著火把才有用：「那個火把的（致狂）效果，只有咱直接握在手裡傳入力量時才能發揮。」**這個設定在之後的漫畫中被 ZUN 修改了**，最明顯的是在第九話，祭典的大火堆不是她手持，按其說法卻也多少能致狂，而且被拉爾瓦從手中奪走火把時她還特意提醒：「危險啊！凝視這個火把的話會發狂的。」

一般的妖精能促進植物的生長，這算是「生命」一側的變化，漫畫第五話初登場不久的皮絲則與此不同，偏偏住在生命力並不豐富的神社地下，還稱自己和樹木「合不來」的理由是樹木怕火，又有針對精神的致狂能力，乍看上去似乎就是「自身的氣質」更體現精神力的妖精了，其實不然。吃書歸吃書，其實也算是本可回避的差池，ZUN 還是按部就班地，用皮絲和琪露諾並列，進一步解釋了妖精的設定的。即使是皮絲，**在具有精神的前提下，依然是以生命為主**。《東方四月精》第四部第一話裡皮絲就曾說：「在咱看來，人類的心與草木一樣，都是自然的一部

分。」之後給《東方天空璋》作鋪墊的第六話，她也參與了使櫻樹開花，魔理沙得以「見識到號稱司掌生命力的妖精的真正魔力」，可以說比《東方天空璋》更早地將生命力歸入了各種「魔力」之中。

《東方天空璋》後的第九話，ZUN 以拉爾瓦（繼承第七期學刊說法，有轉化生命力、精神力的能力）為契機，終於解釋了皮絲這個妖精的實質：「這個火焰的力量並不單純是狂氣的團塊（塊），而是生命力暴走了的火焰。」這裡對比官作歷來對「塊」字的相關應用傾向：

1. 《東方花映塚》映姬稱梅蒂欣為「毒の塊」；

2. 《東方紺珠傳》純狐純化後的妖精可以說是「純粋なる生命力の塊」、「生命エネルギー(energy)の塊」，《東方天空璋》成美形容妖精為「生命力の塊」；

3. 《東方神靈廟》的小神靈的設定是字面上的「欲の塊」，《東方茨歌仙》第五話華扇擔心靈夢變成的「欲の塊」則是形容她欲望深重，又有《東方三月精》第三季單行本 CD 附帶 ZUN 曲評說妖精是「イノセント(innocent)な好奇心の塊」，和《東方神靈廟》魔理沙設定文檔：「這次，她發現了神靈其實是人類欲望的團塊。純粹的好奇心驅使著她的行動。好奇心內也有欲望」；

4. 《東方求聞口授》以屠自古為例說怨靈是「怒氣的團塊（怒りの塊）」，《東方文花帖 DS》果評價天子符卡【「全人類的緋想天」】：「這是什麼啊。包含著人類的憎惡嫉妒、愛別離苦那些負面感情的氣塊（気の塊）。」

克勞恩皮絲的火把當然還是作用於人的精神，但是其**主要的**本體卻是暴走了的，或者說發狂了的生命力。至於「暴走」、「暴れる」這兩個詞在官作中的應用，除了直接用來形容角色的具體亂來的，主要還有《東方文花帖》梅露蘭台詞「不管缺少了哪個部分，我們的音樂都會暴走，變得像魔法一樣。」、《東方心綺樓》的多種「感情の暴走」、《東方輝針城》更多用的「暴れる」、《東方天空璋》可能導致妖精「漸漸失去自我」的「生命力の暴走」，即使如此，「暴走」、「暴れる」這兩個詞的其它一般應用還是很多，沒有作為特別的定義，缺乏和具體事物間的可針對性，故不特意併入理論體系，只稍微列舉一點。

之後結合旁白，愛塔妮緹消耗掉了克勞恩皮絲火把本來沒熄滅過[21]的火焰的「墮入地獄之人[22]的生命力」，將夏季的生命力實現在了博麗神社，可見至少自四季異變以來她確實比其它妖精更具有轉化生命力的能力，也由此揭示了皮絲作為妖精的特殊性的實質、彼岸的審判由幽靈身上剝除掉的生命力可能的下落，甚至是克勞恩皮絲之所以沒有誕生在地上、地獄缺少生命力（第二話自說自話提出的問題）的真相。

華扇在《東方茨歌仙》第二十八話結尾形容舊都的石櫻時，說的「這種邪惡的色彩，一直看下去，心都會被奪走的」強調了石櫻來自於靈魂結晶攜帶的罪的紫色，而月之狂氣標誌性的紅色[23]在《永夜抄》、《萃

[21] 可聯繫《東方儚月抄》小說第四話《無盡之火》。
[22] 結合《東方茨歌仙》第三話華扇發言、《東方求聞口授》第四部分座談神奈子發言可知死後墮入地獄者多成爲怨靈，另外《祕封噩夢日記》菫子亦評論赫卡提亞符卡「地球「落向地獄的雨」」彈幕由怨靈組成。
[23] 但是更高級的是不可視的紅外線，見《東方永夜抄》符卡評論。

夢想》中也被強調是對精神有負面影響的，那麼，既然克勞恩皮絲火把的生命力是來自於「墮入地獄之人」，那麼他們的生命力裡保留了罪或者某些種類的毒，而能通過色彩來影響觀看者的精神，也是完全可能的。「可以一直手握著暴走的生命力」的強大妖精皮絲，不過是**只能和一般樹木的生命力相輔相成的一般妖精的更高級版本**，量變帶動質變的結果也不過是皮絲不適合一般的樹木。她的火把或者其上的燃料有極為罕見的特殊性，在和她的互相作用中為她提供強大的生命力，所以她**不需要求於一般樹木**，而且她表現的這份生命力因為是來自罪人，所以**附帶著**可以狂化人的精神，類似於怨靈。不考慮精神方面的特殊情況，一般妖精對植物生命力的促進，就類似於蓬萊之藥對人類（蟾蜍形態的嫦娥或可算動物？）生命力的促進，**都算是針對生命力的毒，但是適用範圍又涇渭分明**，所以《東方求聞史紀》阿求記錄妖精「非毒也非藥」的前提是「對人類來說」。

接下來的漫畫裡，重新點燃了的火把（在赫卡提亞出場後才再次出現，所以也可能是她點燃的）至今只再影響過一個龍套河童。雖然「操縱水程度的能力」被設定給了到現在還不能算河童明文領袖的荷取，但是在第十一話中荷取將這一能力解釋為河童全體對川流氾濫與否一定程度的控制力，所以也能適用於別的河童。臨時自作主張想嚇唬妖精們的龍套河童被火把影響，導致水中升起了龍形水流，魔理沙敏銳地問荷取是不是有河童在自己搞怪，卻被荷取岔開話題說「河流整個都發狂了」，最後也只是粗糙地宣佈是「妖精擁有可以讓河流攀升天際的力量」。

和《東方花映塚》小町設定文檔裡的水龍不同，這裡說的水龍更早就有數次提到，是《東方茨歌仙》第十二話河童提出「水龍大人」控制

水的能力高於自身，表示不敢激怒對方，以及之後《東方鈴奈庵》第十四話魔理沙從河童倉庫偷盜時說的：「冰之鱗，據說是在夏天也不會融化的水龍的魔力結晶。這可是只有在冬天才能發現的寶貴的道具。沒了這個的話，夏天的冰之魔力可就要耗竭嘍。」

由此可以想像，河童們控制水的能力和「水龍的魔力」有相通之處，而《東方鈴奈庵》第九話想成為「成年龍（成龍）」的邪龍[24]也說過「在遙遠的過去封印了我魔力的東西」，可見「魔力」一詞對別的龍可能也是通用的，龍和水的關係見於《東方香霖堂》第十四和第十八話。接下來的漫畫裡，荷取稱河童還無能為力的「河流死了」的實質是「無法在河流裡感覺到生命力」、「只能從河流裡感覺到一絲僅存的生命力」，可以說是「活性化」的反面，如果之前龍套河童想惡作劇時，也是用魔力中的生命力來操縱水，結果作為妖怪其精神被火把影響，才造出了龍形的水流，即標題裡的「偽龍」，那也是說得通的，即「狂氣的地獄妖精」皮絲的火把依然是通過針對精神的狂氣來影響觀看者，**是以妖怪河童當作了跳板，皮絲才能意外地、間接地製造「偽龍」，她的火把從來無法直接致狂河流的生命力。**

最後是透過皮絲設定看地獄。從《蓮台野夜行》開始，官作裡彼岸花往往被分配給地獄相關的內容，比如《東方花映塚》以來再思之道、無緣塚的彼岸花海，《東方求聞口授》魔理沙提到的舊都的彼岸花，赫卡提亞的**奇怪**T恤，《東方三月精》第四季第五話和《東方鬼形獸》第三面裡位於彼岸的彼岸花海，可見地獄富有針對生命的毒，又通過審判

[24] 主要原型是阿伊努民族的蛇神「ホヤウカムイ」。

可以剝奪幽靈的生命，而克勞恩皮絲火把的生命力正來自於墮入地獄之人。再加上《東方文果真報》赫卡提亞說的「實力主義」，可以猜測，**生命在地獄的分配可能便是兩極分化的，且受審幽靈的生命完全受地獄支配**，由此也能解釋生命力在地獄的稀缺，和她這個個體作為妖精生命力破格的強大。在《東方三月精》第四季第十四話赫卡提亞交待，自己安排她入住幻想鄉、接觸地獄沒有的事物，是為了將更多的生命和自然引入自己與時俱進地構想的新地獄，將施加苦的主要對象從肉體轉移到精神，不改變地獄不惜使罪人受苦來從生物身上處理掉罪的基本方針。**地獄從來沒有在「生命」和「精神」二者間簡單站隊，赫卡提亞等強者能繼續存在也完全可能不需要像月人那樣排斥污穢。**

到這裡我已經大致厘清了妖精皮絲設定至今的發展情況，那麼在針對植物生命力的妖精之外，還有什麼**直接針對動物的生命的**，可以被稱為「大地的狂氣」的事物，來對應針對精神的「月之狂氣」？首先，小町在《東方緋想天》否定的欲望表現只是「為了實現自己的願望而做的努力」，而哆來咪在《東方紺珠傳》形容現在的鈴仙時，用了正好與之相反且和「月之狂氣」相對的另一個說法。

哆來咪：即便如此，您在兔子之中也還真是少見呢。居然會認真地去工作……該說是有使命感還是什麼呢。

鈴仙：唉……可能我還是有一點瘋狂呢，明明穢土可以平息月之狂氣。

哆來咪：不，您身上的並不是所謂月之狂氣，我從您身上感覺到的是，要說的話，是地面的……或者說像是懷抱著他人準備好的夢，而竭

盡全力施展個性的人類一樣。總之您已經染上了污穢，被污穢的大地。對於污穢的您，現今的月之都只能被視作是發瘋了吧。

這裡的「穢土可以平息月之狂氣」正是《東方萃夢想》旁白的反面情況：「夜晚的風，將白天籠罩世界的毒適度地沖洗而去。受到日光所荼毒的世界，在夜晚被月光所淨化。」由此便可以填空出另一種的**類似於「利他」主義的「大地的狂氣」，和以「利己」為特徵的「月之狂氣」針鋒相對**。不止是《東方求聞口授》裡白蓮的「利他行」，《東方鬼形獸》的地獄職員久侘歌亦被設定為了「優先平等與利他精神的神明」。

《秘封俱樂部異界攝影記錄》裡隱岐奈分別評價二童子的符卡時，就沒有再使用她們影響生命力、精神力二種魔力的說法，而是改口稱她們都是在學習、引出「狂氣」，這裡針對生命的「狂氣」就是我提出的「大地的狂氣」了。這裡理解的重點或是要**能適時地把「生命＆精神」和「生命力＆精神力」這兩種「魔力」的概念區分開**，即使有時口頭上還是可以混用。列舉官作裡「魔力」一詞的部分應用如下：

《東方永夜抄》永琳：月亮給地上各種力量。魔法的力量原本幾乎都是，月亮的力量。

《東方永夜抄》旁白：久違的滿月，妖異地照射著幻想鄉。在滿月的魔力照射下的兩個人。好像正在計畫著什麼不好的事情，偷偷摸摸地來到了神社。

《東方永夜抄》設定文檔鈴仙收到的講話：下賤的地上人榨取月之魔力，並企圖在月球建立基地的樣子。

《東方香霖堂》第一話霖之助旁白：我就想，十五具有力量這一點不是理所當然的嗎？十五在這個國家自古以來就意味著完全。陰曆十五晚上的月亮被稱做滿月也是同理。所謂電腦，就是結合東洋的思想、利用了月之魔力的式神吧？

《東方香霖堂》第一話霖之助旁白：外面世界的式符是利用月之力的，我的這一說法得到了確認。

雖然「魔力」理所當然地是個官作常用詞，但在描述「月之狂氣」即「月之力」時，是可以和「**月之魔力**」換用的。然後以《東方星蓮船》角色為中心，還有另一族「魔力」和「精神」、「信仰」的對接可參考。

《東方文花帖》文對星符卡評價：哎呀，眼睛要暈了……金黃色的光芒會讓妖怪發狂的。收集信仰之人穿著誇張，就是要造成這讓人眼花的效果，並加以利用，是這樣子的麼。

《東方求聞史紀》：妖怪的身體比人類更結實，就算身體變得四分五裂的樣子，也能很快恢復。妖怪比人類更容易中信念的攻擊，精神攻擊是他們的致命傷。

《秘封俱樂部異界攝影記錄》星符卡自評：財寶裡本就有魔力寄宿。

《東方外來韋編》Cross Review 魔理沙評價白蓮：雖然使用的魔法系統不同，不過她是偉大的先人這點並不會改變。壓倒性的魔力讓人非常佩服。

可見不止是「月之狂氣」有別稱為「月之魔力」，《東方星蓮船》也在發售不久後被 ZUN 選用「魔力」作為關鍵詞，編入了生命、精神的體系中去，而且月之魔力和財寶的魔力都是對精神產生作用。到這裡，不再追究生命、精神的各種表現、衍生物（最早到《東方妖妖夢》的「春度」雖然表現不多，但理論上也是能利用《東方天空璋》來併入體系的），東方官作廣義的「魔力」中有：

1. 可此消彼長地互相轉化的狹義的「生命力」和「精神力」，分別應用於生命和精神；

2. 主要是應用於精神來致狂的「月之狂氣」、與之相對但暫且只有「利他」概念的「地之狂氣」，前者可以算作應用於精神的某種毒，後者或可同理。

各種魔力、毒、狂氣分別作用於生命和精神，然後分別產生的污穢和某些欲望是月都一併排斥的，月都只不過是對污穢極端排斥，而非在生命和精神的框架中選擇單單針對污穢。即使是月都，對更加瘋狂的「狂夢」也是沒轍的，見《東方紺珠傳》哆來咪台詞。在《東方紺珠傳》純狐口中是「狂氣之民」的月人也完全有可能是真的一點都不需要污穢，不需要生命之毒。《東方紺珠傳》皮絲設定文檔提到「月都周邊幾乎沒什麼妖精」，但依然存在的月都妖精也可能是來自於月兔，而月兔對月人的必要性至今也還沒被確定為代收輝夜之外的一般月人依然要產生的污穢。至於改寫歷史，就更算不上什麼月都獨有的行徑了，地獄亦產生冤罪。那麼，除了赫卡提亞按地獄立場在《東方文果真報》批判過的不自由和選民思想這些其實也隨從可見的問題，還剩什麼有關月都的重要

話題？到這裡，上述理論最後所缺的臨門一腳，應用於動物生命力的狂氣的實例又在哪裡呢？都在《東方永夜抄》輝夜本來給《東方萃夢想》做鋪墊用的台詞：「我們月之民，將地球人變成魔物，調節地上人的污穢。不過，那也結束了。地上人自己將魔物封印了。現在的魔物，已經變成按照約定只會襲擊人類，讓人搞不懂的生物了。」

輝夜這裡說的「魔物」，雖然捏他了京極《魍魎之匣》裏被作爲污穢錯誤地封印的「魍魎」[25]，但這是《東方》官作，輝夜首先就不可能是指幻想鄉的妖怪，因爲**發言這時的她對永遠亭遷入有大結界的幻想鄉一事還不知情**，對大結界之後歷史並不久遠的幻想鄉就更沒概念，何況**《東方永夜抄》可能已經取消了《東方妖妖夢》裏《幻想鄉風土記》由人類主動封印妖怪到此處的世界觀設定**。輝夜所指的，即使一般而論也不止是《東方永夜抄》旁白裡需要「月之力」、和人類打得有來有往的一般妖怪，也不止是蓬萊人，其實也可以有沒過多久便在《東方萃夢想》出現的鬼族，而後來的**「鬼之魔力」便在《東方輝針城》成爲了能同時作用於生命和精神的「狂氣」**。

四、鬼，動物

《東方封魔錄》稱號裡被從「五仙」中除去的「鬼仙」、魍魎、《東方文果真報》赫卡提亞口中可能包括了水鬼鬼神長的「空氣般的鬼神」依然算是大陸特色的「鬼」，是其它的話題，這裡可以不考慮。我在第

[25] 八雲紫主要原型。

五期學刊已經提出了博麗神社信仰主題和鬼有關的數種可能，這次要更進一步，從舊作開始說起。

作為出場率極高的物品，「博麗神社的最大秘寶」陰陽玉在舊作有過足足兩次設定文檔，而且從這時起就確認了可以出現複數個陰陽玉（原理不明）。正作其實沒提出陰陽玉的新設定來確實地推翻舊作的[26]，舊作本來也沒確實地說陰陽玉有自己的人格。除了一則設定文檔，一併附上魅魔對陰陽玉的進一步介紹：

從蘊藏著靈力的不可思議的礦石中獲得的玉。乍看只是一般的玉石，不像是可以當做武器的東西。但是通過博麗的血作為引子，可以迸發出可怖的靈力。

陰陽玉除了擁有博麗家系的你以外，誰也不能操縱得來
它會被使用者的力量所影響，還會吸收使用者的力量
當陰陽玉吸收足夠的力量之後，就會將儲存的力量一次性全部釋放出來
是的，正面的作用，或者哪怕是負面的作用
在那之後，會回到初始狀態
又開始新一輪的吸收……

不深究《東方封魔錄》里香的太極圖戰車，《東方》正作以來，經靈夢之外角色之手產生的陰陽玉特色變種，依次有《東方地靈殿》「能

[26] 「能變成貓咪」等僅在《靈異傳》《封魔錄》不同路線結局出現過一次的惡搞設定還是要無視的。

夠對話的陰陽玉」、《彈幕天邪鬼》道具「渴望鮮血的陰陽玉」、探女彈幕中的陰陽玉（根據符卡名可確認是陰陽玉而非隨便的貼圖，在《秘封噩夢日記》無法被拍照消去）。

魔理沙評價符卡【寶具「陰陽鬼神玉」】[27]時曾提出靈夢的陰陽玉有熱度，這和《彈幕天邪鬼》正邪接受陰陽玉魔力同理，可以從魅魔的發言得到解釋。即，發熱是因為有「魔力」在從陰陽玉中釋放出來，而且此時的正邪比魔理沙更容易接受這種「魔力」。

無獨有偶，在《東方輝針城》裡，針妙丸亦將自己的小槌稱為「秘寶」，不僅如此，小槌有來有往的運作原理、對使用者的血緣限定（然後還都被既不是博麗巫女也不是小人族的正邪使用了）也和舊作中陰陽玉的功能設定類似。

我認為，**萬寶槌和陰陽玉是原理相近的兩種秘寶，而且不止在《東方輝針城》設定文檔是「鬼的道具（鬼の道具）」的前者，後者本來也是鬼的道具**。靈夢、正邪、探女、針妙丸都（還）不是萃香、勇儀、華扇那種鬼，但是都能通過至少是近似於鬼的魔力的力量來使用它們，正因為也「會被使用者的力量所影響」，所以不要求只有鬼才能使用。一寸法師傳說本就和鬼的道具有關，探女和正邪有天邪鬼相關設定，天邪鬼可以歸入廣義的日本鬼，探女和正邪能使用鬼的道具也不奇怪。**為了使「陰陽玉是鬼的道具」的說法可能成立，我要處理的，僅僅是博麗的血脈和鬼的關係。**

[27] 其中「鬼神」一詞和「鬼人正邪」的「鬼人」同音，而能對靈夢的陰陽玉加以改造的紫，其原型亦包括出自大陸的鬼。

陰陽玉在魅魔口中是收放「使用者的力量」，在《東方緋想天》符卡介紹是「凝聚大量靈力」，但後來《彈幕天邪鬼》裡靈夢的陰陽玉依然「渴望鮮血」。而且，使用這些道具，或者只是被它們的魔力影響，還會動搖使用者的精神狀態，《東方茨歌仙》第十六話裡靈夢、魔理沙和妖夢也是因為使用了華扇的百藥枡喝酒而「性格會變得跟鬼一樣」，如果還用它來療傷，那麼復原後的身體也會逐漸「變得跟鬼一樣」。《東方鈴奈庵》第十二話靈夢描述「小槌的魔力」的台詞同理，說自己和魔理沙「在持續感化之下就會愈發接近妖怪之類的」。

由這個類比，再加上《秘封俱樂部異界攝影記錄》裡隱岐奈質疑針妙丸「動搖人心之力」是屬於道具還是屬於人的發言，我們已經可以從《東方輝針城》出發，將推論帶入基本上確定終於會出現鬼之國的新作《東方鬼形獸》，並且把最後的「道具」也代入。

先說鬼的魔力和精神的關係。從《東方緋想天》多處小町臺詞總結可知，天子（帶著身體成為的天人）、逃避死亡的生者（即使是屍解仙當然也帶著身體）會定期被死神施以「攻擊內心的不備（心の隙間）的精神攻擊」，攻擊者的設定後來在《東方茨歌仙》第十二話似乎被改成了「比起死神更可怕的」鬼神長，但水鬼鬼神長在攻擊青娥時根本沒用什麼精神攻擊。要說沒改設定其實也可以，即《東方緋想天》裡天子自稱多次打過交道的「使用不可思議的精神攻擊超度的死神」或者真就是兼任死神的鬼神長，或者是會象徵性地被派來和天人過手、不期望其收獲的專門的死神，但認真的話還是會派鬼神長。無論如何，地獄確實有成員專長於「攻擊內心的不備（心の隙間）的精神攻擊」。尚未確定被彼岸審判升天的天人還會不會被地獄針對，但是這種天人顯然不具有生

命，至少是一度不具有，結合《東方求聞史紀》對冥界的描述和《東方花映塚》小町台詞可得。自己帶著肉體成為天人的，則適用於《東方求聞史紀》其它欄目的描述：「天人的肉對於妖怪而言是毒，因此絕不可能受到妖怪的襲擊，地上界的一切都不會使其感到畏懼。」「妖怪比人類更容易中信念的攻擊，精神攻擊是他們的致命傷。」

再聯繫前述《東方茨歌仙》第三話華扇台詞可知，天人的肉和怨靈對妖怪而言都算是毒，而且很可能都是帶有針對精神的毒，而在影響方式上有別。鬼之魔力對精神的影響也早已和「狂氣」一詞有關，《東方輝針城》結局「細心而瀟灑的狂氣」裡，咲夜正是被寄宿了萬寶槌的鬼之魔力的妖劍影響了精神，有了「粗暴的樣子（亂暴な姿）」，而《東方地靈殿》勇儀對魔理沙有說過：「我就喜歡暴力的人（亂暴な者）」。

鬼之國更是如此，《東方鬼形獸》體驗版九條劇情線，其中靈夢的一條和妖夢的三條，合計有四條劇情線裡，久侘歌曾提醒自機說地獄的靈會針對他們「內心的不備（心の隙間）」，直接延續了《東方輝針城》的旁白：「被詛咒的（鬼之）魔力必然會對內心的不備（心の隙間）趁虛而入。」自機選擇和體驗版內全體一直無言的可疑動物靈們搭檔也可能早已是精神受影響的結果，除了《東方鈴奈庵》第十二話魔理沙說小槌的魔力「讓人對危險性麻痹」，還可參考《東方輝針城》旁白：「而那魔力會煽動起人的兇暴性，長時間暴露其下的魔理沙也失去了正常的判斷力。」

精神之後是肉體，一旦鬼之魔力還影響到了肉體一側，後果便是逐漸變成鬼，不止是《東方茨歌仙》第十六話使人精神變得狂暴（即赫卡

提亞說的「自由主義」）的百藥枡，還有赫卡提亞在《東方三月精》第四季第十四話說，**被妖精石櫻吸引來的怨靈寄宿的人類和妖精都會變成「惡鬼」，從而使地上變成地獄。這就揭示了一部分地獄及其中鬼神的由來，即人類、妖精的精神被定向地影響，結果變成鬼。受怨靈影響從人類或妖精變成的鬼總不至於還害怕怨靈，故而可能是輕易超越一般妖怪、比月人還更類似於天人的強大存在。**

按甲骨文研究，中國可能更早便有將地域、社群外部的人蔑稱為「鬼」，但官作裡可觀的鬼的方方面面，主要仍是在參考京極《百鬼夜行陰》裡宮川香奈男**更傾向於將此形容為日本特色**的理論，節選如下：

小孩子的捉迷藏遊戲其實是陰陽道遺留下來的習俗呢。

因為捉迷藏的遊戲規則是鬼來抓人，被抓到的孩子就得當下一個鬼。鬼是會傳染的。因此這個遊戲中的鬼其實更接近「穢」的概念。

也就是說——鬼既是人也是魔物，可說是位於人魔交界上的怪物。

鬼除了有角與膚色不同之外，其餘在外型上與人類幾乎無異。所以我說角很重要就是這個道理。因為如果沒有角的話，鬼與人幾乎沒有區別——啊，這也是從朋友（京極堂）那裡聽來的，像是河童、天狗之類的妖怪在計算的時候是用「只」來數，可是鬼的話卻是用「個」來計算。鬼可說是非人之人。

鬼是人吶，卻又不全然是人。另外，「鬼」用漢字發音念作「ki」，在中國代表靈魂、死者魂魄的意思。

（日本的鬼）當然不是幽靈呀。中國的「鬼」的概念本來就跟日本不同，日本的鬼可不會在柳樹下一臉怨恨地冒出來嚇人吧。

——而且日本的鬼不見得死後才能變鬼，回到剛才能劇的話題，劇中出現的鬼都是在活著的狀態由人變成鬼，而具代表性的鬼像酒吞童子、茨木童子也都活得好好的，是生物呢。所以我們都說「擊退」鬼，要砍頭顱，而非讓鬼了卻煩惱，成佛升天。……

如果是鬼的話就能毫不猶豫地吃人吧？

怨靈殺人靠的是作祟引起災禍；幽靈的話就只會怨恨，讓人生病，但不會將人從頭一口吞下；至於妖怪就是嚇人與惡作劇。可是從來就沒聽過牢騷滿腹或只會嚇人的鬼，鬼啊，都是直接對人造成物理性的傷害。從我國最早有關鬼的記載——《出雲國風土記》中，大原郡阿用鄉的一目鬼早就在吃人了。而《伊勢物語》的二條皇后與業平私奔，碰上了鬼也是被一口吞掉。所以啊……

鬼——是會吃人的。

除了吃人的人，鬼華扇在《東方茨歌仙》和《東方三月精》裡還管理過因吃過人、喝過人血而妖怪化的其它動物，與此相對的是放養動物，隨它們吸收、吞食怨靈和妖怪來促進其妖怪化的覺。和其它一般而言的妖怪有別，這些已妖怪化的地獄動物並不害怕怨靈，受怨靈影響而從妖精、人類變來的惡鬼或許也已如此，管理過因飲食人血而妖怪化的動物的華扇這個鬼又有和動物交流、擊潰怨靈的能力，而從《東方地靈殿》帕秋莉設定文檔起，至今也只提過怨靈對人類、妖精、妖怪的危害，結

合京極《百鬼夜行 陰》稱人變成的鬼不具有迷茫的數個段落，我認爲，**《東方》世界觀中的怨靈，對惡鬼和人類之外的動物是基本無效的，且克制怨靈的關鍵包括了鬼之魔力，燐、空和一般動物間的關係、區別，則類似於鬼和人類間的關係、區別**。由此，《東方鬼形獸》標題裡的「**鬼形獸**」一詞或可以指代肉體、精神受搭檔的動物靈可能具有的鬼之魔力影響，而在立繪中變得局部獸化的所有自機。動物的妖怪化，特別是人類以鬼為結果的妖怪化，正可以體現鬼之魔力中對肉體產生的影響。三個自機被動物靈憑依後性格的具體變化，分別可能是變得粗暴、見風使舵和咄咄逼人，恰恰全都是《東方輝針城》的一些結局裡，自機通過道具被鬼之魔力感染了精神後出現過的症狀。污穢的妖怪，污穢的蓬萊人，以及當然也污穢的鬼，全都可以是月之民「將地球人變成魔物，調節地上人的污穢」所導致的結果。

可以默認《東方》世界觀外界也流行著「摩多羅神是秦河勝」的說法，但和單方面對採女認親的正邪一點也不像，在《秘封俱樂部異界攝影記錄》裡，神子表演符卡時的自述，隱岐奈在對神子符卡的評價，都毫不涉及彼此間可能存在的任何身份話題，可以說間接證實了隱岐奈不是秦河勝，如果接下來 ZUN 真的參考《風姿花傳》裡「秦河勝は祟る鬼」的說法、少彥名命和秦河勝正好都有的前往了常世國的傳說，把秦河勝設定成了妖怪之山最後一個鬼王，那麼其當下所在的鬼之國便可以是《東方儚月抄》小說第三話中提到的，被月都竊取了名號的之前那個「常世之國」——「蓬萊國」，同時還可以作為地獄和月都交惡的重要原因。對應輝夜口中「太古的記憶」，稱號包括「太古的時代」的萃香在《東方萃夢想》便有過如此台詞：「來吧，從幻想鄉消失了的的鬼之力，聚集之力——滲進你的體內，喚醒人類身上附著的太古的記憶（太古の記

憶）吧！」

鬼島（鬼が島）之說常見於各種日本傳說，如 ZUN 在《御伽之國的鬼島 ～ Missing Power》曲評提到的一寸法師、金太郎、桃太郎等童話，又如羅剎鬼國，而少彥名命和秦河勝又都有出海前往常世國的傳說。《東方鬼形獸》已經有了瓔花身上代表北海道的惠比壽揑他，和三途川彼岸由**久侘歌**看守的地獄、鬼之國的口岸（関所，可用於形容海路關卡），鬼之國很可能作為島國出現。從《東方鬼形獸》的三種動物靈、魚靈和 Music Room 標題「百獣の音楽室」，除了阿伊努稱呼各種殺了人的動物用的「ウェンカムイ」，還可以聯想到佛教說話裡的迦毗梨，前世被其母指示口出惡言，結果轉世成身有百獸之頭的大魚，賢劫千佛[28]之間不能擺脫此身，其母死後則下了阿鼻地獄。摩多羅神信仰的主題包括了佛教徒對淨土的態度，外觀是阿伊努民族的瓔花有複數個惠比壽的揑他，而京極在《後巷說百物語》中有一篇《紅鰩魚》，設定了有如日本之外其他國度的「戎島」，又名「惠比壽島」，列舉山岡百介數句台詞如下：

德次郎坦承，當時在他眼中，對岸看來猶如一片淨土。是呀，說來諷刺，對岸竟然也將此島視為淨土。

據說紅鰩在大海中頗為常見。不論是戎島，抑或是我國，不，或許世上所有國家，都不過是紅鰩之島吧。雖然吾等均以為己身踏足之地為陸地，但實際上，或許不過是堆積於魚背之沙，隨時可能沒入海中。

---

[28] 編注：佛家語一小劫為 1680 萬年，現在這一小劫有千佛出世，多賢聖，故稱賢劫。賢劫千佛即言現今這一小劫。

最後，可能適用於靈夢的情況的，是另外的「鬼」，這就更算是日本的特色了。除了地獄的惡鬼和香奈男口中「與都市對立的異人、山人、盜賊、化外之民」，日本還有多種「鬼」本來也是人類。**《東方鬼形獸》前三面角色的設定全都包含了親子主題、畜生主題**，而親子主題在京極集中於《姑獲鳥之夏》和《陰摩羅鬼之瑕》[29]，前者中，秋彥以酒吞童子傳說為例，批判了**日本民俗社會中，將異常出生者稱為「鬼子」來加以敵視，和為「鬼」虛構出異常出生經歷，的共同幻想**。惠比壽、一寸法師和被世阿彌稱為「鬼」的秦河勝亦有類似傳說。那麼，《東方萃夢想》裡沒能出現但 ZUN 知道在某些版本的《一寸法師》童話裡出現過的的鬼島，這次既然有了雞神看守的地獄、鬼之國的口岸，會不會作為位於北海道的、魚背上的島國出現呢？也或許會成為 Ex 面的舞台。至於主線的敵人，目前我想大概還是赫卡提亞提到過但還沒登場的，受怨靈影響變為惡鬼的地獄妖精，**用於和百獸分屬動植物的生命力陣營**，比如歐洲傳說中與金屬鈷毒性[30]亦有關的 Kobold，在 ZUN 喜愛的漫畫家山田章博作品《BEAST of EAST》[31]內亦有出現過。

如果靈夢，乃至其他博麗巫女，都真的是異常出生的「鬼子」，便足以同時解釋，魔理沙在《東方香霖堂》第一話稱靈夢「曾是個棄兒」的發言，和《東方儚月抄》漫畫第二十話文「尋找新巫女」的發言，這兩者和「博麗的血」、「博麗家系」之說間看似存在的矛盾。即，**包括**

[29] 《陰摩羅鬼之瑕》的主題還包括生死觀，《東方鬼形獸》也是 ZUN 首次以自己的視角提到「生死觀」一詞，是對《只有地藏知曉的哀歎》的曲評：「我認為這首歌表現出了有東方風格的生死觀。」

[30] 《東方夢時空》魔理沙設定文檔有提及鈷炸彈。

[31] 又名《東方眩暈録》。

靈夢在內的歷代博麗巫女所傳承的，並不是直接的血緣關係，而是能被鬼之秘寶陰陽玉檢驗的「鬼子」出身[32]。

五、道具

關於「三精」體系，ZUN 在《上海愛麗絲通信～三精版～》第五號自稱《東方三月精》漫畫標題「借鑒了古時代指日月星三天體的代詞『三精』」，然後表明他是從日語「日月星(Nichigetsusei)」和英文的 Sun 出發，才有了「三月精(Sangetsusei)」的作品命名。

中國對於六十甲子週期的解釋不乏使用四季或四方、五行的，幾乎不用比起「三精」更常被稱為「三光」的日月星，但日月星倒依然是「三精」的常見解釋，而《東方三月精》開始連載和《東方花映塚》體驗版發佈的時間點基本重合，由此我認為，**ZUN 先是為了《東方花映塚》的《東方》世界觀構建，從六十甲子和竹花六十年花期之說中提取出了六十這個共同的數字，再配合著「四季」和「五行」，選定了最後一個乘數「三精」，最後才有從「三精」出發的「日月星」乃至「三月精」。**如果一開始就要設定地球自然的系統原理，也不太可能優先選用地外的「日月星」之名，之所以「三」是「三精」再是日月星，應該還是從預定要和「生命」對應的「精神」出發的聯想。

最後的道具（物質）不具有「生命」和「精神」間的對稱關係，按

---

[32] 不過也可能真的是固定地從不在幻想鄉的哪個家族拐小女孩來用。

永琳之說，道具是可以完全不具備生命、精神，或者只具備其一，或者二者兼具的。只具備精神的道具或如《東方求聞口授》提到的：「魔界之中的物質，大多數都擁有自我意識。」「四季」系統表現的屬性是生命的流轉，「五行」系統表現的屬性是物質，三種系統可以組合，這才能體現「全部的自然」，而這裡所謂的組合，主要就是物質對生命和精神的具備情況，狹義的「鬼的道具」也就是承載了鬼之魔力的道具。

在採用「常識」這一區分標準前，**博麗大結界拒斥、篩選的首先是這三者中的精神**，身體和精神都不具有的物質隨時可以自由出入，如荷取在《東方三月精》第四季第十二話說的「河流雖死但水還是會繼續流淌」，《東方茨歌仙》第二十五話的流星的光、太陽的光、河流、雲同理，該話靈夢還解釋說：「活著的生物，還有其攜帶的道具，結界阻隔的僅僅是這一類的東西。」其原理亦需結合《東方花映塚》永琳的理論來理解，即使道具不具有身體，也會因為被生物的持有、使用而附加上精神。這也基本符合霖之助對大結界的理論：

在此，我又重新考慮了一下這圈住了幻想鄉的結界所影響到的東西究竟是什麼。被結界所影響到的東西，那便是人的「思想」。如果物質性的障壁是「肉體所不能通過的障壁」的話，那麼結界就是「人的思想所不能通過的障壁」了。

——霖之助旁白，《東方香霖堂》第十話

到這裡為止，我已經整理了**正作以來幾乎所有《東方》世界觀自然原理方面的特色設定，異名也有過很多，但無非還是圍繞生命和精神，有這樣兩大類：對二者能造成多向影響的事物，二者（或和道具組合）**

的表現或衍生物。也可以說，《東方》正作至今，每次新提出的關鍵詞，幾乎都沒離開這個範疇，故強為之名曰「《東方》世界觀大統一理論」。但是理一分殊，必須承認，本次還是省略了對很多事物在相對應的官作內的特有運行規律的解釋。

然後再談談生命、精神乃至道具的共同基質。《東方紺珠傳》裡純狐對克勞恩皮絲以及其它地獄妖精生命力進行了純化，結果也導致了污穢的被純化，見於符卡名【「地上穢的純化」】，而她自己又是「怨恨被純化的靈」，可見她**純化的能力並非只針對生命**。ZUN 在第一期《東方外來韋編》紺珠傳訪談時進一步透露了純狐的純化能力：

在《香霖堂》裡稍微提到過，直白地說就是神明的力量。在萬物具有名字之前就存在的純粹的力量。擁有名字之後，就不再具有作為神的性質了。她一直都保持著這個最純粹的部分，也可以將其給予其他事物。這是能夠生出神明的力量。

有選擇性地將此結合對應的《東方香霖堂》第十四、第二十二、第二十四話原文可以看出，雖然不確定是否真的有一批「太古的諸神」曾通過取名有限地區分物我，來表現事物性質特定的側面，純狐的能力依然類似於對既有的「世間萬物」起名的神力。

同樣是以物體為第一性，如果說「生命」和「精神」都是「物體」經由命名而體現的側面，那麼彼此可以轉化、生命和精神可以被純狐純化也就不奇怪了。官作至今，最接近於生命、精神的共同根源的，可能就是純狐。若把生命、精神和物質放到一起，再往上追溯，則可以是前述主要改編自明石的「波」以及 ZUN 額外加上的「粒」，或者是可以來

自於京極小說道教內容的「氣（気）」，後者對「狂氣（狂気）」和「真實之月所帶有的毒氣（毒気）」也能適用。

最後，雖也算不上什麼具體的規律，再厘清一下容易被誤用的「侘」和「寂」這兩個相對的形容詞。或許是因為天魔遲遲沒登場，ZUN 至今都還沒有像明石那樣直截了當地併入「幽玄」，但是在對此的解釋上，ZUN 其實一直都是遵循著明石《二人の天魔王「信長」の真実》、《謎ジパング　誰も知らない日本史》、《日本語千里眼》、《日本史快刀乱麻》等書的藝術理論。簡單說來，**「幽玄」即表現事物的根源、將要發生，「侘」即表現事物的經過，「寂」即表現事物的結果、將要消滅。** 帶著這份解釋，我們重新看看官作相關內容：

對，所謂的永遠就是這麼回事。是侘的世界喲。實際上我，是可以操縱永遠的。

——輝夜，《東方永夜抄》

不對不對，妖夢，每日的重複。那是侘哦。

——幽幽子，《東方萃夢想》

現世以外的世界，只有侘的存在，冥界之所以是永遠之地也是由此。積聚起來的侘，在現世看來或許會以為是寂吧。

——幽幽子視角旁白，《東方萃夢想》

真正的優曇花，是只生長於月之都的樹木。……這種優曇花，在月之都裡既不長葉也不開花更沒有結過果。外表雖然樸素，卻給人以「侘·寂」中的「寂」感的植物。既不會枯萎也不會成長僅僅生根於那裡。但將這枝條帶到地上之後，地上的污穢會讓其外形產生了巨大的變化。

——輝夜視角旁白，《東方儚月抄》小說第二話

永遠就是沒有歷史，未來永劫不會降臨的世界。在那世界就算有活動，也和停止時間一樣。……不過，在永遠的世界裡是拒絕任何變化的。

——阿求解說，《東方求聞史紀》

令人發狂的綠。濃煙升起的山。永遠地侘的神社。

——旁白，《舊約酒吧》

「侘」是單調的重複，看不出事物變化由頭到尾的跡象，看不出發展傾向，所以感覺上是永遠。但是，各種相對現世更單調重複、看似永遠不再變化的世界，雖實際上是「侘」，在更追逐必然的變化的現世看來又是象徵終結的「寂」。月都的優曇花對活動著的月人而言，也是同理才有著「寂」的感覺。可見，即使再加上「幽玄」，「侘」和「寂」也不一定要被用於形容與「生命」、「精神」相關的概念，可以被簡單地使用，而且視情況富有相對性，所以更成為不了分辨各個異界不同性質、理念的主要評判標準。

結語

作品的「世界觀」既包括該世界的運行法則，也包括其中角色用以理解那些法則的各種科學或不那麼科學的理論方法，而後者自然可以是不準確、不完備的，就像我們自古至今對宇宙的認識都出過各種「瞎子摸象」式的訛誤，然而文化藝術就是在這各種各樣的摸索的衝擊、融合之中發展出來。

奇幻路線的創作者往往會從宗教、民俗相關的內容中提取一些迥異於現世主流的「設定」，來構建自家作品的語境，與讀者營造出一些審美和思想上的刺激與懸念，乃至推演人們在不同的局限條件之下，會「錯」出怎樣的正見和偏見。這並不僅僅具有獵奇、創新或者解謎遊戲的價值，它更大的意義在於，可以讓我們返照我們自身所處的世界，以及我們各自的世界觀。

我們的世界觀也都是在千奇百怪的陰錯陽差下堆積而成，日復一日地被我們調整，以便我們適應所處的世界；後人受前人的歷史和作品影響，而又或加入自己的理解與誤解，就形成了一個個枝節繁多的知識譜系，也就是「語境」。這在不明就裡的新人、外人看來，難免造成迷惑；而若要較真考據下去，那便要面臨各種資料上和學理上的難題甚至陷阱。於是我們在探查其中各大概念的內涵與外延的時候，一方面應以「減少誤解」為原則，求能比較準確地掌握作品的情節和主旨，一方面也應保有一份身在其外的自覺，穩住自己的世界觀，不沉迷於幻想，不盲信、也不崇拜古往今來哪怕擁有多少光環的作者。

雖然作者對筆下虛構作品的世界觀有著無上掌控，但回到現世，作者和讀者們依然是平等地在認識同一個世界；而當作品脫離了作者之後，就連作者本人都不再能百分百地還原創作當時的想法，大家還是要又站回到同一起跑線上，朝著各自現世的目標奮進。

謹此與各位讀者共勉。

營造同人社團間的交流網絡：

東方 LiveParty 推手大米專訪[1]

2017 年以來，中國大陸地區的《東方》同人活動遍地開花，各地在舉辦專展(THO, Touhou Only)的同時往往也會於同日舉辦夜場的 LiveParty，讓不辭遠道而來的同好得以盡興。這番盛景，除了舞台上的表演者和攤位上的創作者，也離不開現場的工作人員和在幕後溝通各個社團、協調各種事務的推手。其中，長年奔走各地，協辦展會並主辦 LiveParty 的大米（米仙），便在現場工作和活動策劃上面積累了豐富的經驗，對外與多個日本社團建立了合作關係，對內且組織「車万[2]神仙聯萌」QQ 群將各個社團的主事者聯絡了起來，推動了各社團之間的聯合企劃，包括由多個同人音樂社團合作、2019 年 2 月首發於《東方華燈宴》、將在今後一段時間內用作東方 LiveParty 的中文主題曲〈星光不夜天〉，以及〈春

---

[1] 本文由本刊主編與「全國地方東方調查組」的晚嵐合作整理而成，與談的諸位同好亦有貢獻。

[2] 故意打錯字，好孩子不要學。就像以前新手叫 newbie，大約 1998 年《星海爭霸》出來以後有人開始在戰網把它打成嘲諷性的 noob，以及更挑釁的 n00b（數字 0），我看過一篇戰網用語指南就說 n00b「很不酷，不要用」(very uncool, don't use it)，然而普通一點的 noob 就這麼傳下來了，變成許多老鳥自嘲或互嘲為「嫩Ｂ」的用語，至近年中文亦有對應的「萌新」開始流行。同理，「車万」也從一些人用來黑《東方》的寫法，變成了東方眾的自嘲，然而強烈不建議新人使用。就像以前我高中 BBS 上，本來有一群男生互稱「嫩Ｂ」嗆來嗆去，有一天來了一個高一女生，不明詞義，自我介紹也說「我是嫩Ｂ」，然後大家就尷尬了。

光獻祖國〉真人歌舞（已於 4 月 6 日河北 THO 由 Yonder Voice 的瑤山百靈演唱）等等。

作為出攤的社團之一，我最近在 2018 年底的南京 THO，和 2019 年 3 月 9 日的廣州「東方遊劇天」現場都感受到了主辦方在各方面工作的妥貼周到，因而與大米作了簡短的交談，約定等他忙完以後來作一次訪談。隨後，我又約了遊劇天的主催虫虫子[3]、「全國東方地方調查組」的晚嵐、瘋帽子茶會的葉紫蟬和「東方求聞尋昔」的夏目一起建了一個多人聊天群，於 3 月 19 日晚上和大米用 QQ 電話進行了聯合訪談，請他分享一這方面的歷程與心得，以下便是整理後的訪談記錄。

一、入坑經歷

胡逆天（以下簡稱「胡」）：先從最普通的問題開始吧。請問你是什麼時候開始接觸《東方》，然後幾時開始參與同人活動的？當時的情況是怎樣？

大米（以下簡稱「米」）：大概是 07 年的時候，大學動漫社例行活動有人帶來了《永夜抄》，感覺很有意思，拿回宿舍同宿舍舍友一起練習了一段時間，這個不算入坑。真正入坑是在 VeryCD 淘歌的時候偶然發現了「東方同人音樂」這個大類，還記得第一個聽的專輯是 C-Clays 的《水籠

[3] 會談中虫虫子發言較少，且多集中在與本屆遊劇天相關的問題，故在他要求之下，於此整理稿中略去。

-MizuKago》，然後就一發不可收拾。

真正參與同人活動，是大概 08 年南京第一次 CJ 同人會[4]的時候，我們藥科大學朔夜動漫社有去擺攤，當時作為社團去參與的。其實也沒有什麼作品賣，單純是去交交流而已。從第二屆開始，我負責 CJ 同人會的 Live 舞台，就算是正式開始在同人展上參加工作了。

胡：從當年到現在，你平常住在哪裡？學過什麼專業，做過哪些工作？

米：從那個時候到現在我一直住在南京，雖然學習的是國際貿易專業，但一直從事的是舞台技術、舞台管理和活動製作的工作。

晚嵐（以下簡稱「晚」）：那您是從什麼時候開始舉辦活動的呢，迄今為止，舉辦過哪些活動呢？

米：如果不算學校的活動的話應該是 08 年開始參與辦活動……要算上學校的話，那麼 05 年就開始策劃活動了

晚：那是從什麼時候舉辦《東方》主題的活動呢？

米：真正開始做獨立的《東方》活動應該是 15 年的東方樂祭，之前 14 年有在南京 CXC 漫展裡面搞一次展內的東方樂祭，也以技術人員身份參加過成都 CAF 那兩次幽閉樂祭，15 年之後就是 16 年和 17 年的東方樂祭，以及 18 年開始的東方 LiveParty。

[4] 初名「純潔同人會」，後改名 ComicJehad。

晚：我記得當年樂祭是在全國幾個大城市巡迴演出，為什麼後來停止了活動，轉而開始舉辦 LiveParty 呢？

米：這個確實是成本扛不住，樂祭的開銷太大了。難以維持。當然還有一些不可抗的因素，或者是說運氣的因素也導致了樂祭可能要暫時調整一下，以備之後再戰。

胡：我再問一個問題，開始參與辦活動，再到開始自己主辦活動之後，你的視野有什麼不同？就是你會思考的問題，你關注的東西，你會接觸到哪些人，跟他們談些什麼，等等。

米：參與活動的時候更多的是把自己負責那部分做好，對接好相關人員，在具體技術上去尋求進步和突破。自己主辦活動的話，那就要全面地考慮問題，市場、內容製作、相關合作模式、運營、執行管理等等都要自己考慮。主辦活動最重要的其實是責任擔在自己身上，怎麼去負起責任，管理好這個項目，不讓它坑掉。所謂的「坑」其實就是不負責任（的結果）。

二、與日本社團的建交

胡：今年 3 月 9 日的廣州 THO 和 LiveParty，主催虫子邀請到了日本東方同音社團中著名的幽閉星光、魂音泉、少女分形組成「東方 SOS」來演出，這是很令人矚目的成就，而你在現場四處奔走，幫忙溝通和協調舞台工作，我們也都看在眼裡，很是佩服。那麼，你先前是怎麼接觸到那

些日本社團，開始建立信任關係的呢？

米：其實說起來也比較巧合，當時國內主辦之間有一個小聯盟一樣的組織，然後有一次成都 CAF[5]那邊的音響師水平不行、也不會日語，我就去幫忙聯絡，於是認識了，後來就做技術工作，就有了比較好的關係。

胡：目前這些日團對海外發展，有著什麼想法和方針呢？

米：其實日本市場已經飽和了，也愈來愈難做，所以他們（日本社團）也很想去海外發展。其中幽閉他們是比較早到海外，相對比較熟悉中國的情況。當然因為民族性的關係，大部分日本人到了海外會比較不適應，所以就是「想出去又不敢出去」的狀態。不過有些比較熟悉的地方，如台灣地區，文化相近，管制沒有那麼多，就會比較喜歡去。像我 2 月剛去台北 FF33 就看到很多日團。

晚：那麼「東方 SOS」那邊在這次廣州活動結束以後有什麼感想？

米：SOS 他們的作品在國內先前就很知名，這次也賣得很好，也覺得我們這裡氛圍好。以前沒有這麼多的 THO 活動，他們能去哪裡演呢？他們的作品又賣給誰呢？同人社團畢竟還是要靠賣自己作品來賺錢。正好最近我們線下活動一下子起來了，他們也就有了機會，甚至是自掏腰包來我們這裡。

---

[5]「Chengdu ACG Fair」的簡寫。雖然這樣中英文連起來會變成「成都成都動漫遊戲市集」。於 2012 年舉辦首屆，一年一屆。

晚：還有我想問問，就是像以前還沒有東方 SOS 這個活動的時候，東方 LiveParty 在 THO 的下午是會有個 MiniLive 的，那現在有了東方 SOS 後，他們會不會對你們有什麼影響之類的？ 或者說需要合理安排什麼的？

米：這個肯定是要進行合理安排的，其實只要我們把時間、需求這些互相協調好，一般來說也不會有什麼問題的。

胡：另外，中日之間由於國際形勢和歷史緣故，總還會有一些敏感的政治問題。碰到這種問題的時候，你們怎麼處理呢？

米：就滿福神社事件來說吧，當年滿福社團方面的那個人，他也就是轉了一條否認南京大屠殺的消息，那條推文也不是他寫的，他也就轉了一下，後來應該是發了道歉，我記不清楚了。然後火燒到幽閉了，幽閉和滿福雖有合作，但仍是兩個社團；為防止事態進一步惡化，我就去居中聯絡一下告知兩方此事的嚴重性。實際上日本普通人即使不是很瞭解歷史，也不至於和極端右翼走到同路，至少我接觸的大部份是這樣。當然也還是有少部份人作死，這或許也是由於知識缺乏，現在可能會好一點了，沒有必要過分糾結。

胡：也就是儘量脫敏處理。

米：對。遇到問題儘量多溝通，最好是直接有渠道和當事人溝通，效率就會很高，多數情況下溝通一下就可以解決了。

三、「神仙聯萌」緣起

晚：那我們再說回國內，像目前這種 THO、茶會、各種線下活動啊這種逐漸增多，這是怎麼辦到的？

米：這就是我去年成立「車万神仙聯萌」，把各活動的主辦拉到一個群，想要達到的目的。為什麼以前國內《東方》最頂峰的時候沒有達到現在這種程度，就是因為以前這些資源沒有被整合起來。之前我以為有「神仙聯萌」這種組織，到處找人問，結果都告訴我沒有。所以我就建了一個。

以前大家還是缺乏溝通，想辦活動的人，找人、找資源、找方法都很難，像你去邀請社團，得去上微博一個一個的去問，現在你直接在群裡發個公告就行了，當時光是找這些資料就花費了太多的精力了。以前我聽過一句話，不知道是馬雲還是劉強東說的，反正就是：你做事情能不能成功，關鍵在於你能不能為這個行業提高效率、降低成本。

現在神仙聯萌完全達到、甚至超越了我當初預期的目標。本來我只想在各個省會城市去做活動，結果現在很多二三線城市都自己開始辦起了活動。這是我沒想到的。

胡：我看到神仙聯萌的成立時間是在 2018 年 4 月 15 日，當時是一個什麼情況呢？

米：其實也就是在去年準備上海 CP 那段時間建的。當時聯盟成立第一件

事情，就是在 CP[6]的《東方》專區搞了一個 UNO 牌[7]。你看人家其他圈子的專區都有專門活動，《東方》也算是很大的圈子，也生存了很長時間，所以我們也就做了一個撲克牌讓來客收集。以前 CP 找人來負責《東方》專區，都是隨便抓人，今天是你，明天是他，我們也是一頭霧水就去幫忙，零零散散地做。就有聯盟以後，大家就變得有組織有體系一點了。

圖 1：2018 年上海 Comicup 展會各社團合作的 UNO 牌。本刊由於主編那段時間在上班，沒注意到這個合同企畫，否則也應該要參一腳的。（照片由溫州「緋春研究會」的緋想 Utara 提供）

胡：這個群的作用，我覺得可以說「居功厥偉」。尤其我在這群裡的感覺，就像是在一個可靠的公司跟一群靠譜的同事共事，這裡的人真的就是有心做事，也真能幫得上忙的。

---

6 上海 ComicUp，目前中國規模最大的 ACG 展會，半年一屆。

7 美國理髮師梅爾・羅賓斯 Merle Robbins(1912-1984)於 1971 年和兒子發明的紙牌遊戲，後由玩具公司美泰兒生產，流行世界。

米：我們經營這個群也是定位在幹正事的，你總不能讓一些奇奇怪怪的人進來吧，你得制定一個標準，設置一個門檻，不然這最後也會變成像那種除了《東方》然後什麼都聊的群。

胡：我再問一下，日本那邊存不存在像我們「神仙聯萌」這樣的組織呢？

米：我在台北問了博麗神社社務所的北條，他說也有一點，但日本社團既然已發展那麼多年了，「小圈子化」的問題也就比較嚴重，人與人之間可能有過節，各個社團之間也可能有互相看不起的情況，所以我們國內現在的和諧真是很難得。我是聽說，日本以前東方圈也有相對和諧的時候，但時間一久小圈子就出來了。

胡：我之前在台灣，就沒有碰到這種串聯各個社團的群組。第一二屆台灣例大祭，也都是專業辦展會的公司承辦的，雖然他們當然也是瞭解 ACG 才能來做這方面的生意，我們從申攤、寄貨、出攤到收攤，按規矩來，也沒出什麼意外，但就是沒有在這裡這種「我知道大家都是朋友」的安心感。在這裡我如果有問題要問，在展會的 QQ 群裡一發，或者直接找負責人，很快就會得到回答；如果出了什麼狀況，大家也會幫忙。

米：大陸現在做到這樣，也是我們這邊抱團取暖的結果，所以也算是因禍得福吧。

四、論 THO 展會的舉辦

晚：我們再說說國內 THO 的事情吧，我記得明年將要舉辦的福建 THO，大米你有投資，能否談一談？

米：也不算是投資。年初我們做 LiveParty 今年要去哪些城市表演的宣傳圖和問卷的時候，從收集到的問卷來看，福建呼聲特別高，我就說那你們為什麼不出來一個人搞一個活動呢？其實錢不難解決，錢是最容易解決的問題，真沒辦法我也能借你們一點，但是找個人來做就比較難了。然後我就去找他們那邊的人，教他們怎麼弄，各種各樣的事情要怎麼安排。錢的問題是最小的。

晚：那這樣問題也就來了，像你這樣去指導各個地方 THO，我聽說其中也會有些人感到你管得太多而感到不滿，這個你是怎麼看的呢？

米：這個我只能說是良藥苦口、忠言逆耳。你要辦活動，我當然也可以只鼓勵，都說好好好就行，我幹嘛吃飽了撐著去幫你幹這個幹那個。但如果出了問題怎麼辦呢？以我做了十幾年活動的經驗來看，現在很多人的確就是新手、菜鳥，而如果任由新手瞎搞，有可能鬧出來的狀況連累到整個圈子，所以我就要儘量避免這種情況發生。

　　我做 Live 活動為什麼能做到主辦呢？因為我把包括打掃衛生在內的所有崗位，全部都做過了，我才明白每個方面，才知道該怎樣調度人去辦事情。不然你自己都不知道怎麼辦，怎麼指揮別人去辦？我做十幾年

了，我的經驗也是真金白銀一次次積累來的，不是虛的。我教給你，別人不一定肯教給你。

胡：那大米你有組建社團嗎？

米：我自己沒有社團，我就是到處做背後支持。我也不是特別喜歡露臉說我幹了什麼的幹了什麼的，但我明白我做的事情都有什麼意義。我比較在意實在的東西，虛名對我來講不是特別需要，但如果在宣傳上有用的話，我也不排斥。不可能所有人都明白你做的事情有什麼意義，有些人做過幼稚的事情而被我訓過，這些人裡面肯定也有人黑我，那你們就黑吧，我也不會太在意。

晚：就目前 THO 這種持續增長的態勢看來，未來會不會出現過多消耗同好熱情的情況呢？

米：這你要反過來想。我們現在做的工作，都是在把這個蛋糕做大，以前我們每年幾個活動，也就吸引幾千個人，現在我們每年十幾個活動，這下子就有一、兩萬個人了。所以重點應該是：能不能把邊緣一點的東方眾，吸引到比較接近核心的圈子裡？把圈子做大了，就不存在過度消耗的問題。就像我去年底在南京 THO 結束的時候就說：**大家盡量參加你當地的活動，不要太把錢消耗在旅費上**。天南地北到處跑雖然也滿動人的，但這樣做對圈子而言並沒有什麼實質性的作用，這也是看你站在什麼高度來考慮問題。

晚：還有一個問題就是目前 THO 很有同質化的現象，這個您是怎麼看的呢？

米：同質化這個問題，我告訴你，《東方》就是這麼一個東西，沒有什麼太大的不同的。每次我們辦活動也會作出一點不同的特色，但都是很小的一部份；我們大家賣的東西雖然有點不一樣，但基本都還是那些。所以同質化我想不應該是問題，我們分開地域就好，不同地方辦的內容差不多無妨，因為我們的受眾，在一個地方是當地的一批人，另一個地方是另一批人；總體來看，我們每次面對不同的一批人，同質化就不成問題。

晚：那麼，就目前 THO 的發展態勢來看，您認為對於同人活動主辦方最需要注意的是什麼呢？

米：我想應該是「服務」。怎樣算服務好？我覺得是兩方面，一是本次活動的體驗，讓大家能玩得開心，另一個是怎麼把這活動一直辦下去。你要考慮：是大家這一次玩得爽了以後就沒得玩了，還是要讓大家能一直玩下去？自然應該是後者。那怎麼才能玩下去？很多主催的考慮就欠缺了這個問題。不要完全用愛發電，一定要先考慮怎麼活下去，再想想怎樣把愛發揚光大。就不說用愛發電吧，把愛發揚光大就好了。

還有，主催在立足本地的同時，也應該考慮一下對全國東方眾的影響。試舉一個簡單粗暴的例子：A 地、B 地同樣花了 30000 元辦了一場 THO，假設內容和觀眾數量差不多，A 地覺得我要為愛發電，我花 15000 塊成本，我門票賣 50 塊 200 張，貼錢讓大家來玩；B 地則考慮風險和持續，我賣 80 塊一張票 200 張，能保證回本。這樣，信息公佈以後，觀眾可能來問為什麼賣不一樣價，明明這兩者的內容也差不多，然後這就很難回答，主催也很難辦。即便他們不想打價格戰，但是造成了這種假像，

那就對整個圈子會起到不好的影響。

胡：就像孔子教訓子貢的「贖買」故事[8]。

米：是的，他們本身沒有惡意，但就是大家應該多交流，站在整個圈子的角度上作考慮，也要從長遠的方面考慮。以前的廣州 THO，就是花了七八萬租了一個大場子，而那時門票還在 30 塊錢的程度，結果就崩了，然後廣州四、五年都沒有東方活動。直到我們（包括這三屆「東方遊劇天」的主催虫虫子）來辦，才又恢復。

葉：所以，如果現在在搞的人出於某種原因不搞了，那麼一個地方的活躍度可能很久也活躍不起來。比如說現在很多活動是大學生甚至高中生在主辦，如果沒有大米的支持，這些活動很可能是根本搞不起來的

米：我們就是支持一下，幫大家少走一些彎路。過去你可能辦三次甚至更多次才知道怎麼辦比較好，現在可能一次就夠了。這種經驗的交流是很有意義的，我們多去問多去交流，總比自己閉門造車要全面。現在我最害怕就是那些閉門造車的，閉門造出來車不合格，不但會傷到自己還會撞到別人。

---

[8] 《呂氏春秋・齊俗》：「子路拯溺，而受牛謝。孔子曰：魯國必好救人於患矣。子貢贖人，而不受金於府。孔子曰：魯國不復贖人矣。子路受而勸德，子貢讓而止善，孔子之明，以小知大，以近知遠，通於論者也。」大意：子貢在外地贖買了一位淪為奴隸的魯人回國，按習俗應該讓那家人還錢給子貢，但子貢有錢，沒讓人家出。孔子說你這樣不對，會給別人壓力，讓別人不願意再幫人贖買。又，這應該算是借用孔門角色來論理的寓言，非屬「官作」或史實。《論語》的同人誌很多，切勿和原著搞混。

小型聚會其實是吃力不討好的事情，只要有人出來做就很好了。第一次就算做得不好，只要你肯思考，聽得去別人的意見，那都是很有潛力的。

胡：那麼，各地賣票的數量怎麼抓？例如這次廣州 THO，我聽說是 600 張？

米：我之前是估 500 到 700 左右，最後就是這麼多。如果說長假期間能到 1000，平時大概就是 60%。我們問卷問過，如果你不能來，最大問題是什麼，答案就是時間。學生真的沒那麼多時間。

葉：其實我想問地方 THO 太多會不會構成人數分流。

米：我覺得肯定是會的，所以大家一定要把握好各自的規模。就比如在長三角地區，不要都想要像上海、南京這樣，辦成江浙滬最大什麼的，因為都是高鐵一小時嘛。其他，我建議搞成茶會、例會的形式，或者介於 THO 和茶會之間，讓大家有個比較穩定的交流會。

日本其實就有很多很多的小活動，你根本看不到宣傳，就是本地愛好者的小聚會，這也是活動。我們這裡為什麼那麼多奇形怪狀的漫展，是因為我們有很多愛好者，但缺乏相應的線下活動場所，只能靠各種各樣的漫展來滿足這方面的需求；而東京就有秋葉原，那邊每週甚至都會有幾十上百個各種主題的聚會，吸引各個圈子的愛好者，大家都玩得開心。日本它這樣就不需要太多的大型活動。

這些小活動，才真是每個地方需要去做的。例如你這個小城市就 50

個東方眾，那你這地方有人來組織這個規模的活動，就行了。他們總要有地方去，市場有需求，你不辦就該有別人辦。都沒人辦，愛好者也會自己組織，久了就會長成這樣的活動。

晚：我看到很多人都會抱怨 THO 的場地太小了。

米：他們都想要場地能大到可以躺在裡面睡覺，然而如果場地真的大，大家就會覺得人好少、好冷清。反過來說，你看元宵燈會什麼的，不是每年都擠嗎，但是大家還是去，因為熱鬧，人都喜歡湊熱鬧的。所以重點在於做好動線設計、合理規劃熱點，做到稍微有一點擠，但大體順暢，大家能看到現場有這麼多同好，心裡就有個安慰：原來我們有這麼多人。

　　展會內的動線設計是非常專業的東西，這搞得最好的就是日本的 Comic Market，我建議 THO 主催們都應該去觀摩一下。CM 場館也沒中國的場館那麼大，為什麼他們不會出什麼問題？都是因為設計得好。

　　有很多東西，是你要實際體驗，觀察過那裡面形形色色的人，才能學會的，這裡面也還沒有什麼教科書來總結，雖然我也給人上過課，還做過 PPT，但我也還在繼續觀察。

晚：我記得那個課最後你是佈置了作業的，我想知道最後有幾個人給你交了？

米：那個根本沒幾個人交了。我現在覺得，很多人還是要自己掉過坑才會學乖，我現在跟你講不要這樣、應該那樣，人家還不願意聽。

晚：不撞南牆不回頭那種嘛。

米：對，熱情有時候還是要澆點冷水。

葉：我想問一個其他方面的問題。大米認為社團、作品、舉辦活動的風格和圈子風氣整體上是更加傾向於日本已有的模式一些比較好，還是更加具備中國特色一些好？

米：必定是中國特色。國情如此，以前有些人想過照搬，幾乎都死了。以前中國買碟買東西是當周邊買的，買了可以回去不聽。這是日本人不能想像的。當然現在 YouTube 起來以後，版權保護要差一點，這對還比較缺乏互聯網思維的日本人來說影響是比較大的。日本那邊跟我們消費模式、思維邏輯都不一樣。

　　中國版權意識低，也造成一些事情比較好辦；你在日本想搞什麼，這個那個版權方來搞死你。所以我們現在的漫展，沒有版權方來管制，就變成這個也有那個也有。

五、從東方樂祭到 LiveParty

胡：能不能再跟我們講講樂祭的情況？關於樂祭的事情我還不是很瞭解。

米：東方樂祭一直很不穩定，沒有穩定的基礎，除了上海那種每次的 Live

可以長期搞，其他地方還不具備這個條件。

樂祭一開始就是非盈利性的，能夠支持我們運轉就 OK 了，所以票價的安全線也訂得比較高，結果這事就給了我一個教訓：如果你這事不能讓你活下去的話，那就行不通。

我辦樂祭也是想帶一把國內同人社團。先前國內就只有 Yonder Voice 一家能上台，另外 2014 年那個白狐茶會還是我請來的，後來他們也因為自身的一些問題停止活動了。我想我們國家那麼大，為什麼就沒有多少能演的自己人呢？所以之後也頂住日團的壓力，堅持讓國團上。因此，後來才有東方 LiveParty，也就是屬於中國《東方》同人音樂社團的 Live。日團當然也請，但還是要有國團。

胡：所以說，有一定的本地保護原則還是很重要。

米：日本一個社團主催有一天問我：你知不知道同人是什麼？當時我也不是很懂，就認為是作品的愛好者大家一起來做它相關的東西，然後他把這東西說得很明白：同人就是一種發行模式，這個我一聽就明白了，同人是可以不和成員、作品的專業程度掛鉤的。你可以被它做得很專業，你也可以用業餘的方式來做，用業餘方式達到的始終是業餘的效果，用專業的方式就可以達到專業的效果。

台灣那邊的問題吧，一是本身專業，二是市場所限，成本大於收益太多。而且日本人來台灣太容易了，來大陸比較不容易。這情況下如果我們沒有一個壁壘，強的對手進來以後，本地的東西就很難生存了。我學的是國際貿易，這是很淺顯的道理，而我現在做東方 LiveParty，就是

讓本地社團能夠得到鍛練，不然等兩年，日本大手都過來這邊，國內社團的競爭生存環境就更加複雜了。

胡：還有文化民族主義的……應該說「不得其人」。一般在創作圈裡，電影圈也好，文藝圈也好，ACG 也好，誰講本地保護，要嘛被認為你是想借用政治力來排斥異端，要嘛在道理上不反對你，奈何講這種話的人很少能拿得出真正像樣的作品，而所謂「真正像樣」就是世界頂級的程度；也有人是真正做到了，而且還回來帶隊友，像李安，但那也只能帶一小部份。最麻煩的，是認同文化民族主義，但是哪個民族？這就回到政治問題了，大家對此也都很煩，而如果你還故意把話題帶到這上面，你就完蛋了，沒有人會再來討論你的作品本身了。結果就是好萊塢電影繼續霸佔院線。

在這種情況下，再加上市場的問題，一般的創作者就得不到很多「本地保護」的同情分，還是有，但是不會很夠。大陸的情況相對好一點點，雖然也是很多濫竽充數的專業人士在消耗情懷與善意，但在同人社團和獨立創作者的層面上來看，你做中文的、中華文化的東西還是比較能受到鼓勵和喜愛的，即便你並沒有做得很對、很好。

米：站在第三方來說，「東方 SOS」表示日本社團已經愈來愈有前來大陸發展的趨勢了。

當然對一般愛好者來說，日團會自掏腰包過來這邊表演，不用自己再去日本才能看到，這當然是好事。不過對於社團來講，這就是一個壓力和挑戰，我怎麼去應對？我身為主辦方，也不可能搞民族主義，不可能強求大家一定要支持國產。我們只能要求自己拿出作品來比拼。

胡：沒錯。所以我們講文化民族主義、講本地保護，都必須把握好一個分寸，不能不講，也不能太講。可以給你加分，但不能直接硬把不及格的東西說成及格。

米：國內這邊的專業水平是還有待提高。但就像前面講過的，「同人」是發行方式，如果像二維鏡像那樣能組織起來那就很好了，我愛好這個東西，又能夠靠它吃飯，為什麼不能往專業化的方向發展呢？

胡：我看今年的《東方華燈宴》上中文歌曲是有很大的進步啊，這裡就不說我的〈春光獻祖國〉[9]了。

晚：〈星光不夜天〉嘛。

胡：那談談這首〈星光不夜天〉的製作始末如何？

米：之前的樂祭不是幽閉的活動嗎，它每次最後都會唱〈月に叢雲花に風〉，也就是《東方》版的〈難忘今宵〉[10]，然後我們也想要唱，但我們的社團唱其他社團的歌總是不好，於是我們開始辦 LiveParty 的時候，就有想到要各團合作來做個 LiveParty 主題曲，大家都加入到製作中來，這樣每個社團就都可以來唱啦。

然後就想到魔理沙的〈戀色 Master Spark〉，感覺可以給大家炒熱氣

[9] https://www.bilibili.com/video/av43105068，精神污染警告。

[10] 喬羽詞，王酩曲，李谷一原唱，1984 年中央電視台春節晚會結束曲，其後除 1987, 88, 89 及 2012 年，春晚皆以此曲為結束。

氛，歌詞改過很多次，都不好。也想要多一點民樂，當時是用的 MIDI 二胡，效果也不好，後來核彈阿茶來 LiveParty 拉了二胡，之後我跟他談，他就聽我建議，自己建了一個社團，我們繼續合作，而這首歌也就多了這一點特色。此外也融了其他一些社團的特點，如瘋帽子主唱欣姐學過美聲，我們就給她設計一個適合發揮的片段。

晚：我看國內出中文《東方》同人曲的也不多啊。

胡：所以我就和瘋帽子合辦了「東方九聲壇」中文歌詞創作比賽，也請到大米來作評審，用現場演唱效果的角度來作評分，希望可以催生出一些能真正紅起來、甚至紅到圈外的歌。當然因為他最近太忙了，所以第一屆辦完，他評審意見還沒寫。有空的時候能補一下嗎？

米：下個月會比較有空吧 [11]。（笑）當然東方是日本的東西，我們社團也要去日本發展，所以日文也不能丟。

胡：所以就是「我全都要」。

六、對自己和社群的展望

晚：今後有什麼個人生涯規劃什麼的，可以跟我們分享一下嗎？

---

[11] 結果現在 5 月了還是沒補。各位有興趣的同好可以一同催促。

米：我現在想的就是好好把 LiveParty 做下去、做起來，爭取讓大家能好好把音樂做好，往專業化發展，我們也有一些這樣的渠道。日本也有很多社團是這樣做起來的。

胡：你現在是專職做這些，還是有別的什麼工作？

米：現在就是專職，因為活動確實很多，我現在都是一個月一個活動，和各地的 THO 配合。

胡：那你會和 THO 這邊分成嗎？

米：我不和活動主辦分成的，東方 LiveParty 本身是個獨立的活動，我靠 LiveParty 的特典和門票之類。相當於，我用東方 LiveParty 和 THO 合作，幫彼此做大，也讓我有一點收入，畢竟人要吃飯嘛。

夏目的水經注（以下簡稱「夏」）：我想請問一下關於 THO 辦成功的標準，怎樣才算是一個成功的 THO？

米：首先本地的觀眾要開心。二是社團要開心，他來玩得不錯，賣回本了，下次還來。三是活動整體在資金上是平衡的，沒有出現巨額虧損，然後是以後還能辦得下去。四是能帶出一個團隊，將來能在本地把類似的活動辦下去。

胡：所以是不是應該用「開拓」這個概念來做？

米：事實上應該說，是把我們早幾年沒有做好的事情做好。你可以看一

下百度上那個關鍵詞搜索的大數據，其實 16 到 18 年我們是在走下坡路，到 18 年暑假開始，又回到了 15 年的水平。

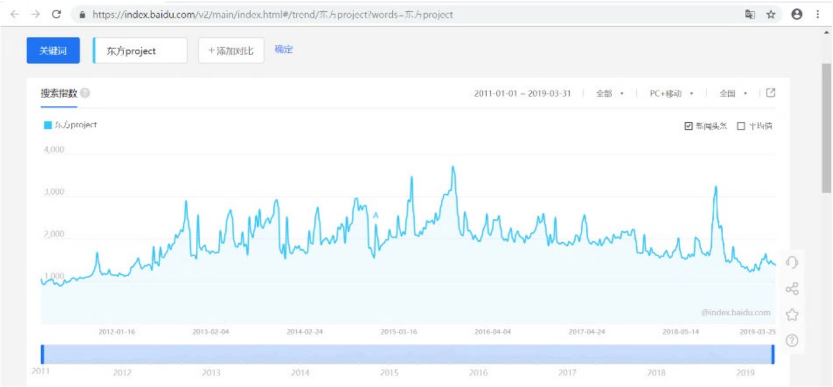


圖 2：關鍵詞搜索統計，「東方 Project」的搜索量以每年寒暑假為高峰。

晚：我這邊倒是覺得這個數據的參考價值有限。

米：我對比了一下和 THBwiki 那邊的數據，還是非常的準確的。在圈層比較核心和比較外部的人，大家需求是不一樣的。你可能是站在比較核心的位置來看的。我們做樂祭，收回問卷，看數據大的趨勢，完全一致。寒暑假就是峰值，因為它的數據樣本量夠大。

晚：這樣啊，看來我們回頭得好好研究一下。

夏：目前國內《東方》圈是以學生為主的愛好群體，這樣下去的話，對圈子的發展是健康的趨勢嗎？如果社會人士變得多一點了，會怎樣？

米：我是過來人。如果我自己去上班的話，我就沒有那麼多時間來關注這個了。學生還沒有經濟和生活壓力，才比較能來玩這些東西。這決定了我們圈子以後還是會以學生為主，我們當然也會儘量多爭取一些老人，但只能緩和一下。然而學生雖然會長大，以後還會有新的學生。如今 12 年入坑都算早的了，大部份人是 14, 15 年入坑。

夏：會不會造成某種文化斷層？現在我們已經很難想像 07, 08 年《東方》愛好者的樣子。

米：我想這也是難免的。

胡：但時間也沒過去多久，大家還可以找人問嘛。我是學歷史和中文的，古代到現代的文化斷層都有多少了，我們感嘆完，還不是繼續接。

夏：那當時留下來最寶貴的東西，你認為是什麼？

米：我之所以認為《東方》不會像商業番劇那樣速朽，主要是因為……這個圈子的生態，保持了一種活力，一個金字塔型的增長性結構。這個活力是最寶貴的，它讓我們不至於變成「蘿蔔圈」（機戰片，Robot 的諧音）那種年齡偏大的衰退性結構。

夏：那你怎麼看特攝圈？

米：特攝圈基本上是一個偏穩定和增長的結構吧。偶像也是增長性結構，留存度也算可以。《東方》真的算是留存度很好的了。入坑的除非現實原因，不太容易出坑，只要 ZUN 還在。

夏：假如 ZUN 停止創作，《東方》會否到此為止？

米：會剩下一堆懷舊的吧，但也不會馬上變成那樣，它還是會有一個過程。

胡：我們還是先把現有的做好最重要。那你認為現階段我們應該用怎樣的心態來繼續走下去呢？

米：現在《東方》沒有那麼熱也好，少了純粹跟風的人，各地的主辦也好來仔細規劃一下圈子的發展，這樣的話得到的結果也會更加專業。

　　我們考慮的不是把《東方》再度弄火或是怎樣，只是讓這個圈子積累那麼多年的東西能存續下去，並且有一些新血進來，不要走下坡路。

Ex. 關於正作

胡：你正作打得怎麼樣？

米：我打得很爛，《永夜抄》也就能通 N，無聊時搞搞《妖妖夢》的 PH，雖打不過也可以娛樂。比較愛《永夜抄》，不過《非想天則》我不願意打，現在 THO 上都是《則》的比賽，為什麼 THO 上辦比賽沒有人打《花映塚》？雖然《則》的觀賞性是比較好，不過《花映塚》這種競技性的 STG 為什麼沒有人打？上次南京 THO 的時候我就說了，下次能不能有誰來辦辦看？彈幕表演，只有一個人打；兩人對戰，大家才比較有得樂。

晚：我記得大米是出過鈴仙 Cos 的吧，那本命就是鈴仙吧，我這裡再確認一下。

米：是的，是鈴仙。

晚：其實我也好奇為什麼沒人打《花映塚》，到處都是打《則》的。

米：我們那個時候是《非想天》和《花映塚》都打的，現在不知為什麼《花映塚》沒人打了。《東方》到底還是個打飛機的遊戲啊，大家也回歸本心，打一打飛機吧！

胡：現在時間也比較晚了，今天就感謝大家長時間聊到這裡，非常感謝。

圖 3：〈星光不夜天〉：https://www.bilibili.com/video/av42868857

第一屆「東方九聲壇」得獎作品

為鼓勵華語同人歌曲創作風氣，增進寫作及鑒賞之水平，我們於 2018 年 12 月舉辦了中文填詞比賽「東方九聲壇」。本屆賽事分「自選組」（自由選曲填詞）和「指定組」（由「瘋帽子茶會」供曲）兩組進行，至 2019 年 2 月 4 日截稿，自選組的有效投稿共 16 篇，指定組的有效投稿共 11 篇。2 月 20 日，我們完成了評審工作，公布得獎名單如下：

自選組

優勝：零教授〈為自由平等而旅行〉
入選：張吉訶德〈問我〉、7zts7〈霜華〉、Solanil〈風之敘事曲〉
評審意見：https://zhuanlan.zhihu.com/p/57880528

指定組

優勝：Solanil〈少女廢墟旅行〉
入選：Doc.Quin〈三途川船歌〉
評審意見：https://zhuanlan.zhihu.com/p/57879325

現依據當時所言，將兩組的優勝作品刊載在本期《學刊》上；其餘入選和未入選的作品，由於篇幅限制，請有興趣的讀者移駕知乎專欄閱

覽，如上頁網址。如果看不到了，請來信或在書友群裡反應，我們會盡量多在幾個地方備份。

優勝者的獎勵，除了由恆萃工坊提供的《東方文化學刊》和《遊戲時代的新邦樂》、瘋帽子茶會提供的專輯之外，最重要的應該就是一個將詞作實際錄製成歌的機會。為此，我們在賽事結束以後，也和得獎者保持著聯繫，並且繼續討論可以怎樣把歌詞改得更好。所以在這裡，我們除了刊出比賽時的版本，也要刊出目前的修訂版，並將改動的部份加粗顯示，讓有興趣投入作詞的朋友加以比較。最終的成品，或許也還會有所改動，而這三易其稿的過程，也就是我們同人彼此故事的一部份。

比賽名「東方」一是表示我們是《東方 Project》的同人活動，二也是指廣義的東方；「九聲」一是提示漢語聲調（平上去入分陰陽，粵語最多有九聲）在歌詞創作中的重要，二是以極數「九」祝願我們的熱鬧和繁富，三是諧音「酒」和「⑨」來歡迎輕鬆娛樂之作；「壇」字則表示希望能把這賽事辦成長久的活動，乃至一個可以媒合詞、曲、編、演、唱的平台。

跳出同人圈，我們把視野放寬，也可以看到近年中文動畫、遊戲、影劇、舞台劇的發展，這麼多作品，多少會需要一些主題曲、插曲，然而目前能稱上佳作、令人琅琅上口的卻還不多。我們這一場圈內的小比賽，要說能聚集多少人氣，是不能奢望的，但如果這能夠啟發你的一點情感或才能，乃至在未來派上用場，那就再好不過了。

少女廢墟旅行（比賽版）

詞：Solanil

曲：Shara@瘋帽子茶會　原曲：〈廢獄搖籃曲〉

A1　小小火車停留在佈滿藤蔓的月台

機械的小丑擺著不變的笑臉

時光變化成夢之繭安靜地包裹起

被世界所遺忘的樂園

A2　那巨大的摩天輪緩緩地開始轉動

美妙的歌聲飄揚在蔚藍天空

童話的城堡和焰火和小小的笑臉

接受了神秘才能看見[1]

B1　時間的微風　輕輕地吹過

科學把幻想　悄悄地隱藏

這個古老的世界終會落幕[2]

封存在那　黃昏般的記憶的盡頭

C1　過去　終將歸於過去　塵土　歸於塵土

把一切被忘卻的存在無情地　掩埋

---

[1] 原注：出自《伊奘諾物質》：「這是只有秘封俱樂部——接受神秘的人才能窺見的，另一個日本的姿態。」

[2] 原注：出自黑塞《堤契諾之歌》。編注：Hermann Hesse(1877-1962)，或譯赫曼・赫賽，德國詩人。

A3　小小火車停留在佈滿藤蔓的月台
機械的小丑擺著不變的笑臉
時光變化成夢之繭安靜地包裹起
只屬於少女們的樂園

A4　名為永恆的河流洗刷著破落繁華
不斷書寫著無盡的秘密詩篇
兩個人一起翻開那被塵封的書頁
手牽手奔向夢幻彼方

手牽手奔向夢幻彼方

附記選錄

聽著這首改編曲，不禁想把場景設置在某種廢棄的場所。《獸娘動物園》ED 中那樣的遊樂園廢墟，作為秘封組的活動場所恰好很合適，這樣想著寫出了此次的文本。

遺跡使人感傷，它提醒人們事物的逝去。不過與此同時，對過去的想像和對未知的期待，也會使人興奮起來。填詞時試著放進了這樣的心情。搭配著旋律，文字上感傷的情緒會顯得較為強烈。其實對於梅莉和蓮子來說，大概會是一次很有趣的旅行。

我對遊樂園廢墟十分著迷，遠遠超出對於遊樂園本身的感情。廢棄的遊樂園和幻想鄉，都是「不在身邊的某樣東西」，也因此顯得美麗。如果我生在幻想鄉，也許會反過來嚮往現世也說不定。

被結界隔開的兩個世界，用不同角度觀察會很有意思。身處結界另一側的角色，對於幻想鄉和科學世界，又是怎麼看待的呢。經歷和心境的不同會帶來不同的看法。至少我想，河童會對科學世界非常感興趣吧。

這個話題似乎超出了一首歌所能承載的範圍了。我打算試著在自選組的歌詞中，換個角度來呈現這個夢與現實的莫比烏斯環。

評審意見（胡逆天）

場景設在遊樂園的廢墟，而設想秘封組二人前來探訪，在蒼涼寂寥中感受曾經的歡悅，而與現下彼此的相伴形成對照。多重的對比，這很浪漫，雖然有一點偏於耽溺，而顯得有些飄了。

前面大段描寫樂園廢墟，並把「接受了神秘才能看見」之類原作 CD 的文句寫進來，再營造時間沖刷下的傷感，最後歸到「兩個人一起翻開那被塵封的書頁／手牽手奔向夢幻彼方」，然而在此之前完全沒有對這「兩個人」加以鋪陳，如果我們不把秘封組的形象帶進來，那這裡的兩個人是誰、是怎樣，完全不知道。這樣沒頭沒腦，會顯得莫名恐怖、鬼氣森森—雖然這也可以算是一種成功，但作者想要的應該不只是這樣。

建議把「接受了神秘才能看見」和「科學把幻想　悄悄地隱藏／這

個古老的世界終會落幕」這個引用原作典故的部份改掉。與其堅持保留「東方性」，不如再獨立一點、泛化一點，讓它成為圈外也能聆賞的詞曲。我們講「東方性」可以不必執著其形，像《少女終末旅行》那樣提煉、轉變一下它的神髓也很好。

除了用典稍嫌生硬，本作在基本分方面幾乎沒有錯誤，可得高分 57。進階方面，立意、修辭皆還有所缺失，各得 5 分，抒情 6 分，本可拿更高分，但因為 C 段的歌詞只寫了消沉的「把一切被忘卻的存在無情地掩埋」，沒有把曲調的對比衝突發揮出來 [3]，使得整篇作品鬼氣多而人氣少了一些。東方性 5 分，進階分共 21，總分 78。

評審意見（葉紫蟬）

秘封組大勝利。這是篇幾乎完美的作品，僅有節奏方面出現少量瑕疵，不過完全不影響歌唱。墟荒的美感，人類的渺小與地球的壯美的對比，時間流逝蒙上的灰塵，乃至那個從罅隙裡轉過眼珠來盯著你、試圖

---

[3] 後來 Solanil 在交流中提出了相反的意見：「我的看法是：C 段以現在的形態，是無法當作『高潮』的。一方面我無法想像這段旋律作為『全曲讓人印象最深的部分』這種景象；一方面在基本的『能唱』上，這段我認為是不太適合中文咬字的。……但是 C 段可以作為一個合格的『過渡』和『延伸』，這樣也能淡化這段旋律的存在感。話說回來，在共同創作尤其是同人創作中，我覺得這是正常情況。本身互相都不可能做到完美，再只苛求對方就無法成事了。那麼作詞者遇到這種段落怎麼處理，我會選擇淡化處理，把更多力量用在更能發力的地方。這不是對無詞可用的一種妥協（我在自選組後半段倒出現了這種狀況），非要說的話，是對手頭材料的妥協。」Solanil 表示將繼續以此思路進行修訂，請大家期待最終成品。

啟迪你的智慧的小丑——立意、情感、氛圍三方面都無可挑剔。我覺得不需要故意代入秘封組的故事進去，儘管這背景的確具備很強的「秘封性」。

	少女廢墟旅行（修訂版）
A1	小小火車停留在佈滿藤蔓的月台 鐵皮的小丑擺著**歡快**[4]的鬼臉 時光變化成夢之繭安靜地包裹起 被世界所遺忘的樂園
A2	那巨大的摩天輪緩緩地開始轉動 美妙的歌聲飄揚在蔚藍天空 童話的城堡和焰火和**純真**[5]的笑顏 **恍惚間讓人忘記流年**
B1	時間的微風　輕輕地吹過 科學把幻想　悄悄地隱藏 **無聲降臨的夜幕佈滿繁星** **閃爍微光　指引通往未知的方向**

[4] 胡：原作「奇怪」，我建議如此修改，理由是：「奇怪」這種詞，並不能具體形容出是怎麼個奇怪法，而且主觀判斷的性質較強，這便會破壞本段拉開一定距離的視角，所以應該改用較有畫面感，而判斷性較弱的形容詞。

[5] 胡：原作「小小」，雖具體，但畫面感又不夠鮮明，且這時敘述者的視角拉得比較近了，便適合多用一些能帶出情緒的詞。

C1	**在那　幽暗樹林之間　蝴蝶展翅飛舞** **不知是誰在夢遊奇境又誰在　夢中** [6]
A3	小小火車停留在佈滿藤蔓的月台 鐵皮的小丑擺著**歡快**的鬼臉 時光變化成夢之繭安靜地包裹起 只屬於少女們的樂園
A4	名為永恆的河流洗刷著過往繁華 不斷書寫著無盡的秘密詩篇 兩個人一起翻開那被塵封的書頁 手牽手奔向夢幻彼方 手牽手奔向夢幻彼方

[6] 胡：目前換了這樣一個情景，但這在承上啟下方面是不是稍微遠了一點？

為自由平等而旅行 ～ Free and Equal Navigation（比賽版）

詞：零教授

曲：Tonishkov　原曲：〈天鳥船神社〉

A1　從　來就　沒有　救世主
所以讓我來引導　迷途的羔羊

A2　從　來就　沒有　救世主
所以讓我來引導　迷途的羔羊

B1　地　月亮　幻想
偽善者的故鄉　土壤

B2　腦　地獄　迴響
讀心者的迷航　海洋 ——

B3　嘶　笑著　遊蕩
不看不聽不去想　譭謗

B4　我　不是　魍魎
我只想要緊握著　希望 ——

A3　逃　避著　哭著　祈禱著
有沒有能收留我容納我的地方

A4	別　怕我　趕我　傷害我 我不是那邪惡的害人的妖魔
C1	沒　有　路　沒　有　庇護所 吶沒有誰呀沒有誰會相　信我　呀
C2	只　因　為　我　種族不一樣 啊人類們就拒我之門外　無奈～～
B5	自由　平等　博愛 不存在呀不存在　無愛
B6	彌賽亞先生　何在 是不是他迷了路　翹班 ——
B7	人　類很　自私 偷奸耍滑還偷懶　使壞
B8	一　切都　很壞 不像上帝說的那樣　可愛——
A5	乘著風　渡過　夏威夷海 發誓要去找到那　美麗的未來
A6	十　三個　殖民地在吶喊

	人類也受不了　同族的迫害
C3	人類　妖怪　都　聯合起來 把不平等　把天主教　都　推翻　哎～
C4	你　們　的　救　世主　在這裡 就是我　古明地　戀大人　啦啦～～

附記選錄

本曲為《旅行戀戀[7]》大地圖用曲，是為了表彰在第一次美國獨立戰爭中漂流過太平洋，帶領美國土著與新教徒，反抗英國和天主教勢力暴政的古明地戀大統領所作。

時值 1757 年，古明地戀在被耶和華誘導，來到陌生大陸後，衣衫襤褸身無分文，挨家挨戶推銷暖水瓶被拒絕，四處求助無門，被人類惡意的謾罵和冷眼所包圍，受盡排擠和迫害，尤其是在以天主教為代表的神權勢力對妖怪的各種抹黑、誹謗和追殺。最終忍無可忍，乘坐五月花號來到美洲大陸，希望尋找到新的生活，最終引燃了一場轟轟烈烈的革命。

[7] 編注： 2019 年 2 月 7 日於 Steam 發行：https://store.steampowered.com/app/998490/__Koishi_Navigation/

評審意見（胡逆天）

這闋詞填得很有靈性，相當生動地把握到了古明地戀跳脫的思維與步調，唱起來很容易帶出那種不經心又高興的感覺。僅這一點，這次大多數參賽者都沒做到。

首句「從來就沒有救世主」把 19 世紀末的《國際歌》套到〈天鳥船神社〉的旋律上，不但巧合，而且變化出了新意：不同於一百多年後（或者我們的一百多年前）原作的熱血沸騰，這裡在戀戀的人設演繹之下，表達出的是「要打破心的禁錮，才能得到自由」這一層面的體悟，且因為後文交代：戀戀自己就是飽受詛咒和排擠的存在，所以這裡的反抗，既有說服力，又帶著不確定——你知道她是不會按照什麼主義、紀律、綱領來做事的，而是混沌、混亂地隨心而行，到處解放本我。這就有趣了。

那麼，把她放到美國獨立戰爭時期的舞台上，會交織出什麼，或者我們可以如何把「意氣用事」這種在歷史上屢見不鮮，又往往真能影響歷史進程和國族形成的行狀，和戀戀掛鉤起來，就像「心理史學」這一派的路數？作者開了這個很有趣的二創坑，且用這闋詞為這個故事（雖然應該還沒寫）打下了基調。非常優秀。

美中不足的是，有幾處的文辭、節奏、聲調都還應該再打磨。本作在基本分上，我只能給到 44 分（文辭 18，節奏 14，聲調 12），然而在進階分上我給到了本場比賽最高的 31 分（立意 9，修辭 6，抒情 8，東方性 8），並在實際用場（+5）和個人愛好（+2）上額外加 7 分，總分

82。這是一闋非常有潛力的歌詞，如果實際錄製出來，相信可以成為一首優秀的主題曲；基本方面的不足，則可再精修或者找編曲來改編。

評審意見（葉紫蟬）

本作是作者為自製同人遊戲《旅行戀戀》而創作的主題曲。作者在感言中聲稱了自己是亂搞的，而且也確實能看出來作者一貫的亂搞風格。本作能得到高分的原因是雖然是亂搞但也遵循了基本法，有種濃烈的一本正經胡說八道的感覺。

作者在後記裡把虛構的背景故事說得很搞笑，我認為這恰恰反映了作者豐富的創作經驗和對角色創作理論的熟悉。在古明地戀漂洋過海翻山越嶺的大背景下，竟然可以做到較少 OOC 地表現出戀戀的性格——除了戀戀想當統領這一點，我認為這超越了我對這類題材駕馭能力的預期。不過，鑒於作者一貫的亂搞和挖坑不填，我決定不對本篇故事做任何期待。我相信這個背景就只是作者為了圓上歌詞內容而信口胡謅的設定，而且絕對不會期待更多。

回到歌詞內容，本作沒什麼瑕疵，在音樂性上已經比大多數作品強了。順便一提，你們的曲師是哪裡找的，我也想要（扶額）

	為自由平等而旅行 ～ Free and Equal Navigation（修訂版）
	詞：零教授
	曲：Tonishkov　原曲：〈天鳥船神社〉
A1	從　來就　沒有　救世主
	所以讓我來引導　**懵懂的羔羊**[8]
A2	從　來就　沒有　救世主
	所以讓我來引導　迷途的羔羊
B1	地　月亮　幻想
	偽善者的故鄉　土壤
B2	腦　地獄　迴響
	讀心者的迷航　海洋　**哎——**
B3	嘶　笑著　遊蕩
	不看不聽不去想　譭謗
B4	我　**就是**[9]　魍魎
	我也想要帶給你　希望——

[8] 胡：「考量聲調的話可改作『小羊』。」零：「小羊在實際演唱時易誤聽為『小樣』。」（「小樣」在古典小說和現代中國東北方言裡有調侃、輕蔑之意，猶言「小東西」）胡：「那也不錯啊。」
[9] 胡：與其否認，何如承認「我就是魍魎」，或者「我雖是魍魎⋯⋯」？

A3	逃　避著　**笑著　飄蕩著** 有沒有能收留我容納我的地方
A4	別　怕我　趕我　傷害我 我不是那邪惡的害人的妖魔
C1	沒　有路　沒有　庇護所 吶沒有誰呀沒有誰會相　信我　呀
C2	只 因 為 我 **和你**不一樣 啊人類們就拒我之門外　無奈～～
B5	自由　平等　博愛 不存在呀不存在　無愛
B6	彌賽亞先生 何在 是不是他迷了路　翹班——
B7	**人　類們　不壞** 只是被壞蛋利用　亂來
B8	**一　切都　失敗** **他們卻還說自己 可愛 唉——**

A5	**乘著風　渡過　遠洋大海**[10] 發誓要去找到那　美麗的未來
A6	被　壓迫　苦難的人在吶喊 他們也受不了　**愚蠢的現在**
C3	人類　妖怪　都　聯合起來 把不平等　**把十字架**　都　推翻　哎～
C4	你 們 的 救 世主 在這裡 就是我 **小石頭 小石頭大人** 嗟啦啦（升調）！——嘿！—— （尾聲，重複 A1-A2-A1-A2）

[10] 胡：原作「夏威夷海」，然而若是從日本到美洲西岸，才可以說渡過夏威夷海，但是美國初期十三州都在東岸。這樣修改以後，才不至與從歐洲到美洲的常識衝突。

逆時而上：《次元亂鬥 TCG》的緣起與現況

奈葉應援隊隊長[1]

我們 XP 社出品的《次元亂鬥 TCG》，已經兩歲半了。這款集換式卡牌遊戲(Trading Card Game)，分為 ACG 同人題材的《次元大亂鬥》和《東方 Project》同人題材的《次元亂鬥符》兩個系列，兩個系列使用統一規則，不可混合構築，但是可以對戰。《次元亂鬥符》的第五彈，也是第二個補充包《花風篇》即將於 6 月發售，內容包括《花映塚》和《風神錄》。我們社團報名了所有的國內 THO 和部分其他的《東方》活動，大部分都由我親參（除了時間上撞車的展會和活動）。談到我們這個 TCG 的設計初心和製作歷程，我也是感慨良多，感謝胡博士邀請我來《學刊》談一談這當中的故事。

我從小就是一個動畫宅， 2007 年大二開始就開了網店，07 至 10 年參加 2ch 的日本萌戰[2]，帶領海外魔炮黨（《魔法少女奈葉》陣營），可能一些年紀大一些的朋友去過百度萌戰吧的人看到過我（ID：奈葉應援隊隊長），後來到了 2010 年淘寶賣碟必須有音像許可證，我也開始研

---

[1] 成立於 2016 年 8 月 15 日天津的 XP 社主催。官網：xptcg.moe；通販：xpanime.taobao.com；社團微博：XP 社；玩家 QQ 群： 549408279。

[2] 自 2001 年起，以 2ch 為中心所舉辦，而漸流行開來的人氣投票活動。基本以一對一方式進行，逐回在各 IP 的角色中決出人氣最高者。

究日後如何繼續做二次元相關的東西，打算轉型。

我從 2009 年開始就一直買一本叫《Megami Magazine》的日本動畫雜誌，有一個叫《Weiß Schwarz》（國內翻譯為《黑白卡片大戰》、《黑白雙翼》，簡稱《WS》）的 TCG 經常在上面刊登廣告，因為那個遊戲裡有奈葉，我一直很有興趣，後來到了 11 年的時候，得知天津市區有一家卡牌店有賣，我就趁一天下班早去了，入了 TCG 坑，從此就一發不可收拾了。

當時國內很少人玩《Weiß Schwarz》，我因為比較話多，喜歡交朋友，也喜歡推自己喜歡的東西，就在遊戲的貼吧裡做了大吧，幫大家更新中文查卡器，後來朋友開了卡店叫我去幫忙賣，於是我就做上了店長，幹了 6 年。這期間我玩過很多款日本的動漫類 TCG，也不遺餘力地推廣，但做久了也就漸漸發現了這類遊戲的常見問題，於是就開始計畫自己設計一款了。2016 年初，終於由於行業不太景氣，店鋪經營狀況不太好，我不和朋友一起做了，確定了走自己研發的道路。

在 2016 年 8 月成立了社團。由於設計初衷是個二次元角色大亂鬥的 TCG，我們決定遊戲的名字就叫《次元亂鬥》！得知業界知名畫師魚總和我住的不遠，於是去拜訪了魚總，魚總表示慷慨支持，之後魚總幫忙找了很多畫師解決了畫稿方面的問題，也和魚總成為了朋友。經過複雜的製作程式，第一彈終於在 2016 年 12 月的上海 CP 上迎來首發，正式進軍國內同人圈子。

下面來分析一下各種 TCG 狀況，說說我們的《次元亂鬥 TCG》的市場定位是怎麼來的。

日本的商業 TCG 十分發達，圈內有一句話說：日本一年新出的 TCG 數量，比一個普通人聽說過的都要多。但是這其中有一些普遍的問題，就是商業的逐利性，必然導致新出的卡要比舊的強；對於 TCG 這種主要靠核心玩家消費的東西來說，一定要做成這樣才會有更好的銷量，結果就是產生了一個很多人都知道的詞：退環境。

退環境有幾種方式：1. 自然退環境：新的比舊的強，所以玩家自然就不買舊的只用新的了。2. 賽制退環境：比賽賽制規定只能用第幾彈之後的卡，如《萬智牌》[3]。3. 卡表退環境：強行在官方的構築規則中禁止或限制某些核心卡的投入，如《遊戲王》。退環境的周期則是看卡牌公司的需求和設計師的水準。而且總之，退環境速度越慢，對於玩家來說越省錢，越容易獲得好的口碑，《Weiß Schwarz》算是這當中最慢的，所以也是我比較推崇的一個遊戲。

再說中國大陸境內，前幾年也有幾個公司在做，做出來的 TCG 有《零次元》、《神蝕創痕》、《真名法則》等等，但是其逐利程度比日本更甚，問題多多：隔系列就能感受到強度差（如第三彈出了，第一彈變廢紙）。卡組構築較死板，而且強度方面過於不平衡；某些卡片印刷品質差，包和盒子各種封不上。封入率[4]低到誇張：某些核心卡一箱只有一張，就像開彩票；推廣方式太低劣，店鋪支援不足，僅靠辦比賽給巨額獎金吸引玩家。導致現在國內幾乎已經沒有商業 TCG 了。

《東方》的同人 TCG 我也玩過幾款，分開日本的和國內的兩邊說。

---

[3] 即《Magic the Gathering》，台譯《魔法風雲會》。
[4] 日文，即「多少包裡才有這一張卡」的比率。

日本有幾款還算不錯，設計上遊戲性非常高，我以前主要玩《東方混沌符》，它算是武士道公司的出品的 TCG《CHAOS》裡面的一個系列，規則是相同的，遺憾的是《CHAOS》這個遊戲已經在 2019 年初停止運營，《東方混沌符》也隨之進入歷史。而且，日系 TCG 規則一般都比較複雜，加上語言障礙，學會基本的規則通常需要半小時以上；它的價格也過高，甚至高於日本商業 TCG 的構築價格。（通常的 TCG 一個齊全的卡組構築價格在 1500 元人民幣左右）

國內的我也買過一些，如《決死之夢》、《幻鬥符》系列等等，10 年左右我就特別有興趣了。但是由於大家都是同人愛好者出身，製作方面不夠專業，問題比商業 TCG 也更多：印刷不專業，紙張較差，有的卡裁歪太多，甚至是手工裁切，有毛邊。遊戲的規則複雜但不嚴謹，導致各種漏洞 BUG。構築不夠開放，無法自由構築，必須按設計者擬定的套路來構築；還有因為預算原因，卡圖品質有限，難以達到收藏價值等等。

現在 TCG 行業受到手機遊戲的衝擊，正在日漸萎縮，也有不少卡牌公司轉做電子版，但是傳統 TCG 的規則難以適應電子 TCG 的快節奏。電子 TCG 也多是仿《爐石傳說》的規則，大量的退環境、改卡、加隨機效果，讓核心玩家體驗越來越差。近兩年很多日本優秀的 TCG 退出了歷史舞台，市場已經固化，沒有什麼新遊戲能插進去。國內的 TCG 市場也基本沒有了聲音。

綜上所述，我對於自己設計的 TCG 便有明確的要求：

一、規則設計儘量簡單。我們的基礎規則源自當初 2012 年時萌戰吧有人做了個叫萌戰卡的小遊戲，設計很簡陋，九宮格的一個石頭剪子布

的人機對戰程式，毫無平衡性可言，我的設計就從這裡開始了，幾年間斷斷續續做了很多改動調整和測試，最後終於在 2016 年確定了規則。我們之後做測試發現，以完全沒有 TCG 基礎的長輩來學（50 歲以上婦女），大概需要 15 分鐘左右。這足以說明我們的設計是成功的。

二、規則和效果設計避免退環境，強度平滑，重視效果還原。同時開放式構築，背著隨便抓 60 張組成一個卡組也能玩。可以盡情把自己喜歡的角色構築在一個卡組裡。（當然有可能混太多打起來就不太厲害了）

三、提高卡圖水準。爭取能請到更多的名畫師，讓更多同好覺得具有收藏價值而來買我們的牌。

四、相對容易接受的價格。既然主要在漫展管道推廣，就必須如此。我們的卡牌構築價格只相當於日系 TCG 的一半左右，雖然單價看起來只比日系 TCG 便宜一點，但我們幾乎沒有廢卡。

五、以商業標準進行印刷和封裝。我們和天聞角川的中文《Ange-Vierge》是相同生產線，相同的工藝，還封入了燙金簽名閃卡，品質放到整個 TCG 行業也是一流的。

下面也回答一下常見的問題。

Q：你們有版權嗎？

A：《東方》系列《次元亂鬥符》是開放版權的，很多社團也在做，所有的圖都是找畫師約稿的，大家不用擔心。動漫遊戲系列《次元大亂鬥》屬於同人作品，不作商業發行，所有圖也都是找畫師約的同人稿。並且將來如果資金充裕的話，我們會拿到日本動畫遊戲公司的版權讓我們的《次元大亂鬥》轉正。

Q：網上看到一些日本的《東方》TCG，看起來都很好，《次元亂鬥符》和日本《東方》TCG 相比如何？

A：首先價格方面我們有絕對的優勢，日本的《東方》TCG 通常玩家是打不起的。以全用普通卡無閃卡的卡組來說，《東方混沌符》卡組組齊要 2000 多元，而《次元亂鬥符》不到 1000。而且日本作品有語言障礙，過於小眾難以推廣，也很難購買，或者是發售時間不穩定。圖的品質上來說，日本經常是一個大佬帶一群萌新，水準高低差過大，或者是幾個大圖帶一堆裝備之類的小圖；而我們的《次元亂鬥符》是以角色為主，卡圖的平均品質較高，並且不斷在提高，所以總的來說卡圖品質也在伯仲之間或者高於日本。

Q：我擔心這個遊戲買了之後沒人跟我玩。

A：TCG 都是一對一的，所以身邊找個朋友一起娛樂就好。所有的 TCG 都一樣有這個問題，關鍵是要勇於自己去傳播，讓你身邊的人也愛上這個遊戲，從而開始瞭解《東方》。同時我們有玩家 QQ 群，裡面可以找到同一個城市的玩家一起約戰。

Q：這個遊戲有電子版嗎？

A：暫時不打算做電子版，一方面因為沒有合適可以長期合作的編程人員，另一方面也無法再承受做電子版的成本，我們項目已經負債累累了（笑）。但是我們在 STEAM 平台的 Tabletop Simulator（桌面模擬器）中做了免費的試玩版 MOD，有興趣的朋友可以用這個來連線（但 Tabletop Simulator 是需要購買的，全價 68 元），提醒大家這個是純手動的且無 AI 可以對戰，需要找個對手一起連線。

Q：這個遊戲有比賽嗎？

A：我們一直打算開設比賽，現在僅有的幾次都規模太小了，我們也想在更深入推廣之後有了更多玩家，開設大規模一些的比賽。我們現在上海和廣州有合作卡店，可以到玩家群裡瞭解。

Q：這個遊戲有沒有什麼設計失誤或者 Bug，會不會退環境和禁卡？

A：最開始設計上確實有一點點失誤，不過現在幾乎沒有了，我們有一個測試小組會測試很久，由於我們優秀的基礎規則設計，導致設計失誤的卡也不會過強影響遊戲平衡。環境方面我們控制得比較好，每一彈強度相似，也不會有禁卡。

Q：我擔心這個 TCG 和其他《東方》TCG 一樣坑了。

A：和商業卡牌的最大不同就是我們是同人項目，就算有資金問題，只會慢一些，但不會坑。我們不是一時興起，我們做的是十年的計畫，到

現在兩年半了，《東方》出到了第五彈《花風》篇，後面的計畫是：

2019 年底　第六彈　《地靈殿》篇（60 種卡+數種特典卡）

2020 年底　第七彈　《緋想天》篇（120 種卡+數種特典卡）

2021 年中　第八彈　補強包 vol.2（60 種卡+數種特典卡 補強之前的角色）

2021 年底　第九彈　《星蓮船》篇（60 種卡+數種特典卡）

之後待定，我們現在設計的進度是 7,8 彈，並且保持著提前 2 彈設計的速度，並且有數個 TCG 經驗豐富的玩家參與測試，條件成熟的話也會製作日文版登陸日本。所以現在我要反問，幾年後你還能像現在一樣愛著《東方》嗎？

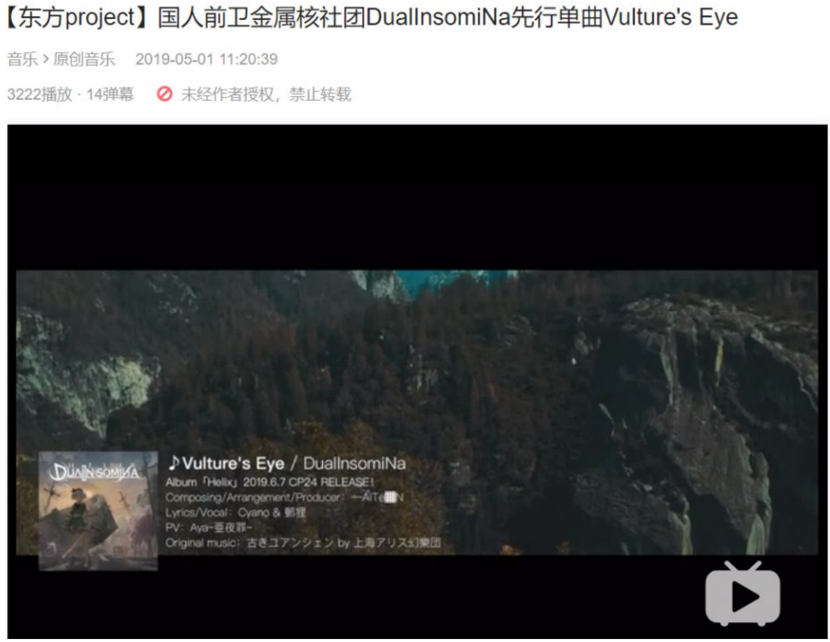
總結：感覺 2018 下半年開始國內《東方》圈子就開始火了起來，希望大家這個熱度能保持久一些，我們現在國內每個 THO 都是儘量參加，2019 年一年要跑將近 30 個展，實在撞車才會寄賣。我們的製作成本已經超過了 50 萬人民幣，在同人圈子裡已經算是大製作項目了，希望能夠有更多人接受 TCG 這種兼具收藏和遊戲功能的產品，支援我們 XP 社。

一路過來很漫長，但前路更加漫長，我們 XP 社將不斷前行，完善自己，爭取給大家更好的產品。

中國前衛金屬核東方同音社團：

DualInsomiNa 訪談

2019 年 5 月 1 日，隨著 B 站一個新帳號悄然上傳的一支先行單曲〈Vulture's Eye〉，一個全新的《東方》同人音樂社團出現了。他們叫「DualInsomiNa 二重不眠症」，前綴是「國人前衛金屬核社團」。



https://www.bilibili.com/video/av51015867

這首歌的編曲、演唱皆具專業水準，音樂影片製作也相當精良，很快得到了不少同好轉發，評論也甚為熱烈。我寫下這段文字的時候是 5 月 2 日下午，還不知道這首單曲最終能得到何等的口碑和宣傳效果；我只知道，我聽了一遍，就果斷決定加他們的 QQ 群。

很快，我在群裡聯絡上了擔綱〈Vulture's Eye〉作詞與演唱的 Cyano，約好了一篇訪談。下面就請大家一起來看看，這個新團為我們準備了哪些驚喜吧！

一、緣起

胡逆天（以下簡稱「胡」）：首先還是從普通的問題開始。請跟大家介紹一下你們社團，是什麼時候成立的？目前有哪些成員？

Cyano：社團成立於今年 3 月份。那時腦海裡突然萌生出「做一個與國內其它社團都不同的音樂社團」的想法。但是怎麼才能做到和別人不一樣？我所瞭解到的中國同人音樂社團風格大多是輕電子為主的，歡快可愛的曲風似乎已經成了同人音樂圈子的主流。那麼不妨嘗試一下重型音樂？可是同人金屬核，似乎好多社團都嘗試過了，或許我們可以做得更前衛、味道更正、更國際化一點？於是我和 Ayi 聊天，問他能不能和我合作，他很爽快地答應了。於是就這樣說幹就幹地，在網絡上聯繫了幾個做重型音樂的老師，老師們也幫我引薦新成員，大家一起開始了這個企劃。現在的社團成員是我、Ayi、郵狸、愛碳、Aya、徵羽和馬鹿，以及負責美術的 zzz 和裕子。說起來真的幸運，大家都真的很優秀也很熱情，兩個月完成歌曲總時長將近半小時的專輯，還簽了代理公司，怎麼看都是

奇跡了。

胡：你們先前是哪一年入坑的？之前有參加過哪些同人社團，或有什麼創作嗎？

Cyano：我是高中的時候入坑的，15 年的樣子。其他幾位老師先前接觸《東方》不多，但在聽了《東方》遊戲原曲和國外同人社團的作品之後都表示很喜歡 ZUN 的編曲，也很願意嘗試將《東方》與前衛金屬核更有機結合起來。之前參加某個同音社（A-TOHO Records），嘗試編過純音樂；參加優曇華，作為 Vocal 參加了幾次 LiveParty。每一次參與創作、參加展會和 Live 都讓我感歎同人界創作者的創作熱情和這個圈子所迸發出的強大生命力，也讓我看到了同人音樂的無限可能。比如，東方╳蒸汽波，東方╳Hard Trap，聽上去是不是超有趣。

胡：那現在這個「二重不眠症」社團是在什麼契機之下組織起來的？為什麼取這個名字？

Cyano：想取一個看上去就很漂亮又有趣的名字太難了。最開始叫 Insomnia 失眠症，因為現在的年輕人總是喜歡在晚上胡思亂想嘛，心事一多就睡不著了，我自己就是這樣，經常失眠。前衛金屬核是年輕的音樂，我覺得失眠某種意義上可以代表現在年輕人的心理狀態，青春、躁動、充滿激情與活力，有時也叛逆狂妄、焦躁不安，很多想法無處安放。但是 Insomnia 這個名字好多樂隊都用過，於是就在前面加了個前綴 Dual，失眠變成了雙重，而且小寫的 l 和大寫的 I 印刷體看上去差不多，剛好可以拼成羅馬數字Ⅱ。不過雖然如此，還是希望大家不要晚上失眠啊，哆來咪蘇伊特祝你好夢。

二、音樂上的積累與選擇

胡：現在我們開始問音樂方面的問題。你們自稱是「前衛金屬核社團」，「金屬」是個大品類，但「前衛」是前衛在哪裡，「金屬核」(Metalcore)講究的又是什麼，我就不太清楚了。能否在此跟大家說明一下你們的用意，和對這兩個詞的理解？

Cyano：這些問題其實知乎都有答案，網上也有各種各樣的說法（爭吵），這裡就說一下我們自己的看法好了。首先這些音樂類型基本都起源於西方，換一種說法，金屬（屬於搖滾）是歐美文化的一部分。前衛的英文是 Progressive，中文可以譯為前衛、進步、先鋒，這個詞最常見的譯法是前衛。金屬是個大品類，然而 21 世紀萌芽的前衛金屬也是一個相當大的品類，人們根據不同的前衛金屬演奏技巧，給前衛金屬分了很多小標簽，比如 Djent、Thall 啥的，Djent、Thall 這兩個詞分別起源於歐洲老祖宗樂隊 Meshuggah 和 Vildhjarta，都是比較重型（八弦吉他，大鋼筋貝斯、怪物手速）的樂隊，金屬核也是同一時期出現的。核類音樂中有個最常見的 Breakdown 段落，就是左手瘋狂下撥吉他上最粗的第一弦，這樣輸出的低音連擊，就可以帶動所謂的爽核甩頭音樂。要說什麼是前衛金屬核，那就是前衛金屬的技術性 + 金屬核的強律動 ≈ 前衛金屬核。而現在的前衛金屬核就更多元化了，融合流行、嘻哈、R&B、電子……幾乎什麼都有。金屬也可以很潮的，都是大人了，我全都要！

胡：為什麼選擇金屬為你們社團的主要曲風？

Cyano：這裡請 Ayi 來回答。

Ayi：其實我們並不是先組建了社團後才選擇了玩金屬，而是我們本來就是一幫金屬狗啦。因為我們想玩一些不一樣的東西，然後又剛好對《東方》有一些瞭解（主要還是 Cyano 瞭解得多哈哈哈），看到日本有很多做《東方》同人音樂的重型社團，但是國人這邊好像基本沒聽過說，所以就想著要不試試看吧！結果首支單曲就獲得了兩個不同圈子（重型圈和東方圈)的一致好評，這讓我們很是意外，於是就鼓足了勁製作《HELIX》這張專輯。

胡：最早是什麼時候開始接觸金屬樂的？有受過哪些樂團的影響？

Ayi：最早是高中的時候開始接觸金屬的，對我有影響的樂團其實有很多，其中 Crown the Empire、Adept 以及 Blessthefall 對我的創作產生的影響最為深遠，他們都是很典型的金屬核樂隊，但每一支又都有自己的特色。至於 Cyano，可以算是我帶她入的圈啦，她以前是我校園樂隊的主唱，所以平時就自然向她推了不少我喜歡的作品。

胡：《東方》圈內也有幾個走金屬樂的同音社團，你對他們的作品有何看法？你希望你們的作品可以作出什麼區別？

Cyano：比較喜歡的日本社團有 Waorlarts、Herbivora。前者偏金屬核／電子核一些，旋律朗朗上口，風格比較大眾；後者則是純器樂演奏，風格上更小眾一些。我希望我們的作品可以在前衛金屬核的大框架中融合更多的元素，讓喜歡不同風格的聽眾都能找到自己喜歡的東西，讓不聽核類音樂的聽眾也能喜歡我們的作品。第一張專輯我們就已經做出了一些嘗試，例如《Phospherus》中的電子元素、《Ephemera》中的嘻哈元素等。

胡：現在我們來談談歌曲的立意。我曾在一本書上看過一個香港的金屬樂團主唱談論金屬樂的歌詞，大意是「用負面的詞彙去呼喚正面的東西」，然後我就想到一句話「在地獄仰望天堂」，或者把「天堂」換成「解脫」之類的概念。我聽了你們的〈Vulture's Eye〉，也的確在哀鳴、嘶吼和呼號中聽到了鮮明的對比。能否談一下你們是以怎樣的思路來設計這三種聲腔的交織，並且編寫歌詞的？

Cyano：我和郵狸是兩種完全不同的聲線，他的聲音渾厚激昂、清越有力，負責極端嗓和部分清嗓；我的聲音比較甜（？）負責女聲清嗓。本來覺得自己好像不太適合唱這類型的歌曲，但是換種角度想可能會有一種「反差萌」的感覺吧⋯⋯思路就是，偏重旋律性的主歌或副歌我唱，別的地方他唱。極端嗓部分給人一種絕望和掙扎的感覺，清嗓可以緩解極端嗓的聽覺疲勞，使歌曲顯得更悅耳一點。

胡：再來談一談「東方性」。從你們的歌裡可以聽到，從男聲到女聲，都糾纏在某種過往、傷痛、愛恨之中，金屬樂在表現這種困境上的確是特別強力，你們的文案也寫了「靜默不語的煙雲　瞬息萬變的時空／你與我　無法泅渡　無法寬恕」。那麼，你們是為哪兩位或者哪幾位《東方》角色編織了這樣的背景故事呢？在這之下，又蘊含了怎樣的對幻想鄉的理解呢？

Cyano：這首歌的原曲是霍青娥的曲子。《東方》的設定裡青娥是個掌握道術的千年邪仙，會用法術控制僵屍，「只要對自己有利，身邊的人類變成怎樣都無所謂」，很邪惡很瀟灑的一個角色。我把它比作鷹 Vulture，因為充滿力量、瀟灑又十分貪婪。青娥雖然活得灑脫，看似擺脫了凡人

的命運，但她也和平常人一樣會思考自己所作所為是否是正確的、有意義的，比如，歷經艱辛萬苦修成仙人真的只是為了不老不死、向世人展示自己的力量嗎。誰又知道她的內心是否有過些許的的悲傷和懊悔呢。或許她在內心深處根本無法原諒自己，只是無法找到救贖自己的方式。至於對幻想鄉的理解，我認為那是一個看起來美好和平的地方，其實非常危險，處處都暗藏危機，畢竟那麼多個性迥異老妖怪出沒（笑）。

胡：能否談談專輯裡的其他歌曲？

Cyano：這次專輯裡的七首歌每首都各具特色，〈Vulture’s Eye〉是比較抒情的一首，除此以外，〈Phospherus〉和〈Lunatic Nocturne〉在純正《東方》味道的主旋律外加入了鄄狸的羊肉串風味的清嗓，還在歌曲中加入了很多電子的元素（〈Phospherus〉這首歌我還嘗試了用自造語寫歌）；〈Kaleidoscope〉和其他曲子不同的是這首歌後核味道很濃，也是最 emo[1]的一首歌，可以把人聽哭的那種，雖然歌有 9 分鐘多但完全沒有聽覺疲勞，甚至有看音樂劇的感覺（一定要聽完！最後的 Solo、合唱團加劇院混響真的聽淚目）；〈Ephemera〉這首曲子最實驗，甚至還加了一段和風 Dark Trap！真的是各種元素的大膽碰撞嘗試，總之想聽什麼都能在這張專輯裡聽到！

胡：今後有沒有打算用中文來寫歌？

Cyano：有！可能就在下一張專輯。因為中文歌曲對押韻的要求更高，所

---

[1] 即 emotional。

以要寫好一首中文歌詞，個人認為其實比其他語言更難。但是中文對於我們來說的確更能直接地表達情感。上次看到因可樂隊有一句歌詞我很喜歡「今晚我是蒙面的月亮，租住在你的船槳之上。不看你，雲霧中，萬重青山。」突然就戳到我了，真的太美了，簡簡單單幾句就把畫面感和心理活動描繪出來了，我也想寫出這樣的歌詞！

三、計畫與展望

胡：第一張專輯發售之後，近期有何計畫？要參加哪些展會？會參與 LiveParty 的現場演出嗎？

Cyano：暫時沒什麼其他的計劃，唯一要做的大概是把我們的碟和周邊推銷出去，然後制定下一張專輯的計劃。展會的話，上海 THO 會參加的。LiveParty，還在考慮中，因為我們的歌曲演出要求比較高，只是放伴奏唱歌的話效果可能不盡人意，但我們的歌演奏難度也好大（扶額）。

胡：對第二張專輯有何想法？是要繼續目前的路線，或者會想嘗試一些不同的風格？

Cyano：在前衛金屬核的基礎上，提高專輯的整體性。想把所有的歌曲連起來，講一個故事。Ayi 說想嘗試一下歌劇核，寫點有鬼神元素的神秘故事。

胡：如何看待現今中文《東方》同人圈的發展？對同好們有什麼期望？

Cyano：現在國內的《東方》同人圈可以說以肉眼可見的速度發展得越來越好了，前幾年所熟悉的國內社團還只有 Yonder Voice、TsuBaKi，現在已經遍地都是。《東方》的活動也不再局限在上海廣州這種特大城市，而是全國各地都在組織，真的很令人感動了。有的人說國內同人圈有一個不太好的風氣，就是對作品質量要求不高，大家都只是抱著玩玩的態度，即使是很隨意的製作都會有人願意買單什麼的。我覺得沒關係呀，本來做同人就是開心的事情，同人產業就是靠大家的愛搭建起來的。每一個創作者，不管水平如何，盡力做到自己心中的最好就行了。創建這個社團，也是想打破一些圈外人對同人音樂的偏見，同人音樂也可以不僅僅局限於同人小圈子，也可以高質量且國際化。對同好的期望嘛，希望更多人能加入到創作中來，為幻想鄉添磚加瓦。更希望能看見一些更新穎有趣的作品。

Ex、關於正作

胡：最後談點輕鬆的。你們最喜歡的正作遊戲是哪款？打得怎麼樣？

Cyano：還是最喜歡《東方永夜抄》，入坑作！而且是我高中那會兒唯一一部能打通 E 的作品。雙機真的很有趣，Master Spark 和 Final Spark 漂亮得震撼人心，音樂也特別好聽。

胡：喜歡的原曲呢？不必講最喜歡哪首，就談談哪首曲子有什麼特別的地方，讓你有特別的感觸，或者你有什麼特殊的相關記憶就好。

Cyano：幽幽子的《幽雅に咲かせ、墨染の桜　～ Border of Life》，最先

是在高中的時候聽到 ENS 的《死奏憐音、玲瓏ノ終》，那會兒特別喜歡這首歌，天天晚上睡覺的時候偷偷用老年機聽......Nayuta 把幽幽子演繹地太好了，高貴優雅的氣質，俯視眾生的姿態，無法超脫的命運...太喜歡了，於是自然而然也就喜歡上了這首原曲和它相關的一些同人創作。

胡：非常感謝，祝你們鴻圖大展、馬到成功。

編後記

胡又天[1]

今年 3 月，騰訊與北京大學合出了一本《遊戲學》，我作為從去年就有在跟進這件事情、也有個正經學位的前遊戲媒體編輯，就買了一本，看完寫了 13000 字的書評[2]，建設性地批判了一番，然後騰訊的同仁就邀請我去深圳參與他們內部的遊戲學研討會，加入在這個課題上的專家微信群。文章沒有白寫，我至少賺了一趟回台北的機票。

交流之時，我強調了「民間文獻」也就是出自我們玩家的著述之重要，並在會前就把本刊寄了兩套過去給他們參考。要說「遊戲學」，誰能說我們這個不算呢？比起必須配合各種議題、議程的體制內文章，我們更加自主、自由地分享了自己的研究，富含興趣，而且同具規範。

現如今大家都講「生態圈」，本期我們也在《東方》生態圈的基礎上，展現了古往今來從「酒神」到「金屬核」等各種因為同人創作而得以繼續與我們產生交集的圈子。我首先就在大家的文章中學到許多，相信大家也會愈來愈有理由相信，我們這些研究決不只是小圈子自嗨，因為我們會「出圈」，將這些時日練就的本事付諸實踐。現在開始，除了投稿以外，如果您對編輯有興趣，想組織一些訪談或者專題，也歡迎聯絡我們，看看能否批一些預算給你來一展志願，乃至讓正規期刊的作者也來引用你。我們下期再見！

---

[1] 上半年除了跑展就是修仙，編自己的書。下半年應該要想辦法創造一些工作。

[2] https://zhuanlan.zhihu.com/p/60366857，2019 年 3 月 25 日。

東方文化學刊　第十期　座上客常滿，**ZUN** 中酒不空

Touhou Culture Studies vol. 10

Everlasting Party

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：溪小魚

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2019 年 6 月初版

2022 年 8 月二版（電子版）

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　「東方文化學刊書友群」ＱＱ群號：562527520，歡迎加入。